TODO SOBRE LA NUEVA CONSOLA DE MICROSOFT, **PROJECT SCORPIO**



HOBBY CONSOLAS

Nº 310

RETRO

Más de 30 años de juegos **Full Motion Video**

REPORTAJE

¿Afectan la **viralidad y la negatividad** en las redes a los videojuegos?

A FONDO

MARIO KART 8 DELUXE



YOOKA-LAYLEE

DRAGON QUEST HEROES II

LEGO CITY UNDERCOVER

YO-KAI WATCH 2

PERSONA 5...

STAR WARS BATTLEFRONT II

La saga galáctica se prepara para su batalla más épica



40 JUEGOS para seguir soñando con **PS VR** en 2017

LO MÁS NUEVO

AGENTS OF MAYHEM

FIRE EMBLEM SHADOWS OF VALENTIA

YAKUZA KIWAMI

SPLATOON 2 ARMS...





▸SONIC MANIA

▸TEKKEN 7

2 PÓSTERS DE REGALO

EDITORIAL



Cuando el Imperio, al fin, contraataca

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

A pesar de sus destellos de calidad, no voy a negar que el *Battlefront* de 2015 me dejó un tanto frío: sin campaña para un jugador, con pocos modos y mapas en el disco, combates sin transición entre la superficie y el salto al espacio... Parecía un juego hecho para cumplir el expediente y con una misión: llegar a tiempo para aprovechar el tirón del "Episodio VII". Justo en el extremo opuesto, se encuentra *Battlefront II*, que me ha devuelto el interés por la saga galáctica con más fuerza que la nueva película. No sólo va enmendar todos los fallos y las carencias de su precursor, sino que se va a arrancar con una historia original que, de primeras, me resulta tremendamente más llamativa por el simple hecho de intentar hacernos entender las motivaciones de los seguidores del Imperio, algo que, en 40 años, ni Lucas ni Disney habían intentado.



Hemos viajado a Orlando, a la convención Star Wars Celebration, para charlar con sus creadores y ver el juego de primera mano, para traeros de vuelta toda la información. El juego aún no está terminado y de muchos aspectos no han querido hablar... pero algunos silencios (y sonrisas) han sido más que reveladores.

Otro de los bombazos del mes ha sido la confirmación de las características técnicas de Project Scorpio, la hermana "poderosa" de Xbox One, que llegará a final de año. En nuestras páginas, analizamos los datos clave de la que está llamada a ser la consola más potente del mercado, comparándola con el resto de consolas actuales y otros muchos datos de interés. Y tranquilo, porque no son los únicos temas suculentos del mes: también hemos seleccionado los 40 juegos que nos invitan a seguir creyendo en la realidad virtual de PlayStation VR, rememoramos los más de 30 años de juegos Full Motion Video, analizamos si la viralidad y los comentarios negativos vertidos en redes sociales influyen de manera negativa en las ventas de los videojuegos... Y todo, sin perder de vista la actualidad, con el análisis de *Mario Kart 8 Deluxe* a la cabeza, o los pósters de regalo, este mes dedicados a *Sonic Mania* y *Tekken 7*. ¡Disfrutad!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Remedy, el equipo creador de *Alan Wake*, *Max Payne* y *Quantum Break*, ha dicho que está adaptando su motor gráfico para poder desarrollar también para PS4. No sé en qué sitio deja eso a Microsoft, sabiendo que el estudio finlandés ha sido una second party fundamental para ella. Espero que la compañía alce la voz en el E3...

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Battlefront II tendrá modo campaña y recorrerá todas las épocas de la saga, *Call of Duty* estará ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *Maldita Castilla* será editado en formato físico para PS4... Qué bien funcionan las cosas cuando los desarrolladores escuchan a los jugones.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

La cosa va de retro este mes (y me encanta), con pequeños placeres culpables como *Thimbleweed Park* y *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Son dos enfoques diferentes para un mismo concepto: nos encanta la nostalgia y estamos dispuestos a volver a gozar con el pasado... si el precio es justo.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Breath of the Wild es uno de mis grandes asuntos pendientes, pero, antes, quiero esperar unos meses y comprobar si Switch ofrecerá algo más (por mucho que ya sea una pasada) que títulos de la propia Nintendo. Si se anuncian más desarrollos de estudios "third party", la pillaré seguro. Si no... jugaré con Link en Wii U.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Con el magistral *Persona 5* ya en PS4 y PS3, Atlus sigue anunciando cosas emocionantes. *SMT: Deep Strange Journey* y *Radiant Historia: Perfect Chronology* serán reediciones con montones de mejoras y novedades para 3DS de juegazos originales de DS, como ya hicieron con los *Devil Survivor*. ¡Qué ganas de jugarlos!

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 310

38 REPORTAJE



STAR WARS BATTLEFRONT II

Las ocho películas de la saga galáctica se darán cita para contarnos una nueva historia ¡del lado del Imperio!

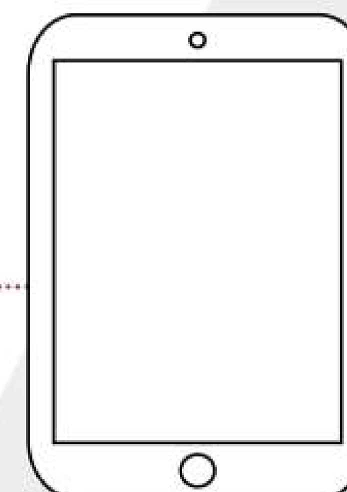
96 REPORTAJE



Dragon's Lair fue el primer éxito... pero repasamos las más de tres décadas de juegos Full Motion Video

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



MARIO KART 8 DELUXE

Switch recibe la versión revisada y ampliada del genial arcade de velocidad que arrasó en Wii U



40 JUEGOS DE PS VR PARA 2017

Sigue disfrutando de tu visor con todas estas propuestas



EL PRIMER AGUIJONAZO DE PROJECT SCORPIO

Microsoft desvela los primeros datos técnicos de su nueva consola... ¡y no podrían ser más espectaculares!



AGENTS OF MAYHEM

Os contamos cómo ha sido nuestro primer contacto con la nueva locura de los creadores de *Saints Row*

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las *diez noticias* más relevantes del último mes >>

1

NUEVOS DATOS / SWITCH - 3DS

Nintendo mete la directa hacia el E3

Aún faltan dos meses para el evento del año, pero la Gran N ha enseñado músculo con un extenso Direct, cargado de anuncios para el corto plazo.

Nintendo sorprende con Directs esporádicos y, en el último, ha realizado numerosos anuncios para el corto plazo de Switch y 3DS. Aquí, os desglosamos los más relevantes.

En el caso de la consola de sobremesa, destacó el anuncio de las fechas de lanzamiento de *ARMS* y *Splatoon 2*. El primero saldrá el 16 de junio y podéis leer un avance más adelante. El segundo llegará el 21 de julio y, además de campaña y multijugador competitivo, tendrá un modo cooperativo, Salmon Run, donde cuatro inklings se enfrentarán a hordas de pescados. También se anunciaron las fechas de *Minecraft* (12 de mayo) y *Disgaea 5 Complete* (26 de mayo). También se mostró *Project Mekuru*, un título enfocado al multijugador en el que habrá que girar paneles para ponerlos de nuestro color. Asimismo, se anunciaron nuevas adaptaciones de juegos ya vistos en otras plataformas, como más clásicos de NeoGeo, *Fate / Extella*, *Sine Mora Ex*, *Battle Chasers: Nightwar*, *PayDay 2*, *Namco Museum* o *Monopoly*.

En cuanto a 3DS, Nintendo no la va a abandonar. Puede que ya no veamos nuevas entregas de *Mario* o *Zelda*, pero habrá tela que cortar, al menos en 2017. Así, se anunciaron tres nuevos juegos de Kirby: *Team Kirby Clash Deluxe* (acción cooperativa, ya disponible en la eShop), *Blowout Blast* (plataformas y puzles 3D, para eShop en verano) y otro de acción multijugador aún sin título, que saldrá en físico. Además, se anunció la llegada a Europa de *Monster Hunter Stories* y *Brain Training Infernal*, lanzados en Japón en 2016 y 2012. También se dijeron las fechas de *Ever Oasis*, *Hey! Pikmin*, *Miitopia* y juegos de NIS America como *Culdcept Revolt* y *RPG Maker Fes*. ■

WEB cyberdine4

“Muchos tacharon a Splatoon de juego de segunda cuando se anunció, pero fue un éxito, y creo que la secuela lo mejorará.”

ARMS Y SPLATOON 2 YA TIENEN FECHA, Y A 3DS LE QUEDA AÚN CARRETE, AL MENOS PARA 2017

SWITCH

1


5



9



3DS

1



5



JOY-CON AMARILLOS Y CARGADOR

La versatilidad de los Joy-Con como mandos intercambiables va a dar juego para lanzar nuevos diseños de colores, algo que Nintendo ya explotó en el pasado, sobre todo con los mandos de N64 y Wii. El primero, inspirado en *ARMS*, será amarillo neón. Además, se anunció un cargador a pilas para los Joy-Con.





1 **ARMS** saldrá el 16 de junio y será la primera IP de nuevo cuño de Nintendo para Switch.
2 **Splatoon 2** llegará el 21 de julio y tendrá modo horda cooperativo.
3 **Minecraft** sale el 12 de mayo, y entendemos que cumple el rol de AAA mensual que se prometió.
4 **Disgaea 5 Complete** llegará a las tiendas el 26 de mayo.
5 **Los clásicos de NeoGeo** seguirán desembarcando en la consola: *Samurai Shodown IV*, *Fatal Fury*, *Over Top*, *Blazing Star*, *Sengoku*...
6 **Namco Museum** recopilará juegos como *Pac-Man*, *Galaga* o *Splatterhouse*. Saldrá en verano.
7 **PayDay 2** tendrá una adaptación en algún momento de 2017.
8 **Project Mekuru** llegará a la eShop en verano y será multijugador.
9 **Sine Mora Ex** también llegará a Switch durante el verano.
10 **Battle Chasers: Nightwar** será un RPG clásico y saldrá en verano.
11 **Fate / Extella: The Umbral Star** se adaptará a Switch el 21 de julio.
12 **Monopoly** llegará en otoño y ofrecerá multijugador para seis.



1 **Monster Hunter Stories** llegará a Occidente durante este otoño.
2 **Kirby** va a celebrar su 25º aniversario con tres juegos. Ya está disponible el gratuito *Team Kirby Clash Deluxe*, en verano saldrá *Blowout Blast* y, a final de año, se lanzará un título multijugador.
3 **Brain Training Infernal** resucitará al Dr. Kawashima, el 28 de julio.
4 **Hey! Pikmin** se lanzará el 28 de julio y será un plataformas en 2D.
5 **Ever Oasis** sale el 23 de junio.
6 **Culdcept Revolt,** un clásico de cartas, vuelve el 1 de septiembre.
7 **RPG Maker Fes** sale el 23 de junio y permitirá crear RPG propios.
8 **Miitopia,** que seguirá la línea de *Tomodachi Life*, llegará en 2017.



El primer diseño nuevo de Joy-Con se pondrá a la venta el 16 de junio.

El cargador de los Joy-Con funcionará con pilas AAA.

AMIIBO

La fiebre por los amiibo ha remitido un poco, aunque sigue habiendo algunos que es difícil encontrar, algo que, muy probablemente, sucederá con las figuras anunciadas en el último Nintendo Direct. Las de *Zelda* llegarán el 23 de junio; las de *Super Smash Bros* y *Splatoon 2*, el 21 de julio; y la de *Pikmin*, el 28 de julio.

SMASH BROS



Corrin, Cloud y Bayonetta tendrán dos amiibo cada uno, lo que dejará un total de seis figuras.

ZELDA



Los Links de *Majora's Mask*, *Twilight Princess* y *Skyward Sword* se unirán a los lanzados previamente.

SPLATOON 2



El shooter de Nintendo llegará acompañado de figuras de inkling chico, inkling chica y un calamar.

PIKMIN

El mismo día que *Hey! Pikmin*, se pondrá a la venta un amiibo conformado por varias de estas simpáticas criaturas.





2

NUEVOS DATOS / 3DS - SWITCH

Un futuro muy halagüeño para el emblema táctico de Nintendo

Tras llegar a móviles, *Fire Emblem* vuelve ahora a 3DS con un remake, se fusionará con *Dynasty Warriors* en otoño y, en 2018, rematará con otro titulo.

De todas las sagas históricas de Nintendo, hay una que está teniendo un protagonismo inusual, *Fire Emblem*, con hasta tres títulos anunciados. En otoño, llegará a New 3DS y Switch *Fire Emblem Warriors*, un spin-off en forma de musou, fruto de otra colaboración con Koei Tecmo, como ya sucedió con *Hyrule Warriors*. Más adelante, en 2018, Switch recibirá en exclusiva una nueva entrega, aún sin título, que será la primera "de sobremesa" desde la que se lanzó en Wii en 2008. Pero no va a haber que esperar tanto para volver a disfrutar de la genial mezcla de estrategia y rol de Intelligent Systems. El 19 de mayo, se pone a la venta para 3DS *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*. No es un juego nuevo, pero sí que será la primera vez que lo podamos disfrutar en Occidente, pues es un remake de *Fire Emblem Gaiden*, lanzado para NES en Japón en 1992.

El juego estará protagonizado por Alm y Celica, dos amigos de la infancia que se verán envueltos en un conflicto provocado por la beligerancia de los dioses. El sistema de combate será más sencillo que en las últimas entregas, *Awakening* y *Fates*, dado que mantendrá la esencia de antaño, pero, aun así, los combates, que serán por turnos y con el típico sistema de casillas, serán muy desafiantes, debido a la "permamuerte", que hará que los soldados caídos no regresen. El apartado técnico se ha rehecho, lo que se ha aprovechado para introducir mazmorras en 3D y, además, habrá un pase de temporada que dará derecho a cinco DLC. ■



EDICIÓN COLECCIONISTA

Como todo gran lanzamiento, *Shadows of Valentia* llegará acompañada de una edición limitada de lo más sugerente. Aparte del juego (con carátula retro reversible), incluirá los amiibo de Alm y Celica, una selección de temas de la banda sonora, un libro de arte y un set de tres pines pixelados, todo por 84,95 €.





Una de las novedades de *FE Echoes* respecto al original es que habrá mazmorras y zonas que exploraremos con gráficos 3D.



Los combates por turnos seguirán siendo muy tácticos, y con aspectos típicos de la serie, como las muertes permanentes.

3



La carátula mostrará a tres guardianes sin casco. ¿Sinónimo de que la la historia será más "personal"?



ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

Los guardianes huyen hacia nuevos planetas

Bungie, con la lección ya aprendida, volverá a abrir fuego para Activision el 8 de septiembre: *Destiny 2* está en órbita

El 8 de septiembre, se pondrá a la venta *Destiny 2*, en la ventana que Activision había anticipado hace ya tiempo. Para ese entonces, hará tres años exactos del lanzamiento de la primera entrega, que, pese a su calidad como shooter, generó cierta polémica por su escasez de contenido inicial como MMO y por sus mecánicas para subir de nivel u obtener equipamiento. Sin embargo, poco a poco, Bungie fue modificando y ampliando la experiencia para hacerla más completa, y eso debería repercutir en la secuela, que ya no será intergeneracional y que, además de a PS4 y Xbox One, también llegará a PC. Por ahora, sólo se ha mostrado un tráiler CG (el primer gameplay se verá el 18 de mayo), pero ya se conocen las líneas maestras de la historia: la Legión Roja, liderada por Ghaul, habrá tomado la Tierra, incluidos el Viajero y la Torre, y los Guardianes supervivientes deberán recuperarla, viajando por nuevas zonas del Sistema Solar. En verano, habrá una beta para poner a prueba las mecánicas y los servidores, de modo que quienes reserven el juego recibirán acceso anticipado. También se ha confirmado un pase de temporada con dos expansiones. ■

4







■ *Code Vein* será un juego de rol de acción con enormes jefes que nos obligarán a esforzarnos de lo lindo para derrotarlos.



■ El juego está anunciado, vagamente, para las principales consolas domésticas. ¿Incluye eso Switch? Llegará, eso sí, en 2018.

ANUNCIO ■ CONSOLAS DE SOBREMESA

Code Vein... o cuando el rol de acción corre libre por tus venas

Bandai Namco anuncia un nuevo juego de rol de acción para 2018, con una ambientación y una estética alejadas de la norma...

Bajo el título de *Code Vein,* se esconde un nuevo juego de rol de acción de Bandai Namco. El estudio responsable es Shift (*God Eater*), que, en esta ocasión, presentará un mundo postapocalíptico. Y es que, tras una catástrofe geológica, el mundo ya no será el mismo. Las ciudades han sucumbido tras la aparición de unos misteriosos pilares y los hombres se han dividido en dos grupos. Por un lado, están las "apariciones", aquéllos que, por un ritual sobrenatural, conservan su humanidad a cambio de perder sus recuerdos y tener que alimentarse de sangre. Se reúnen en torno a un nuevo hogar, conocido como Vein, que protegen del otro grupo: los "perdidos". Éstos han sucumbido al deseo de sangre y no retienen nada de lo que les hacía humanos.

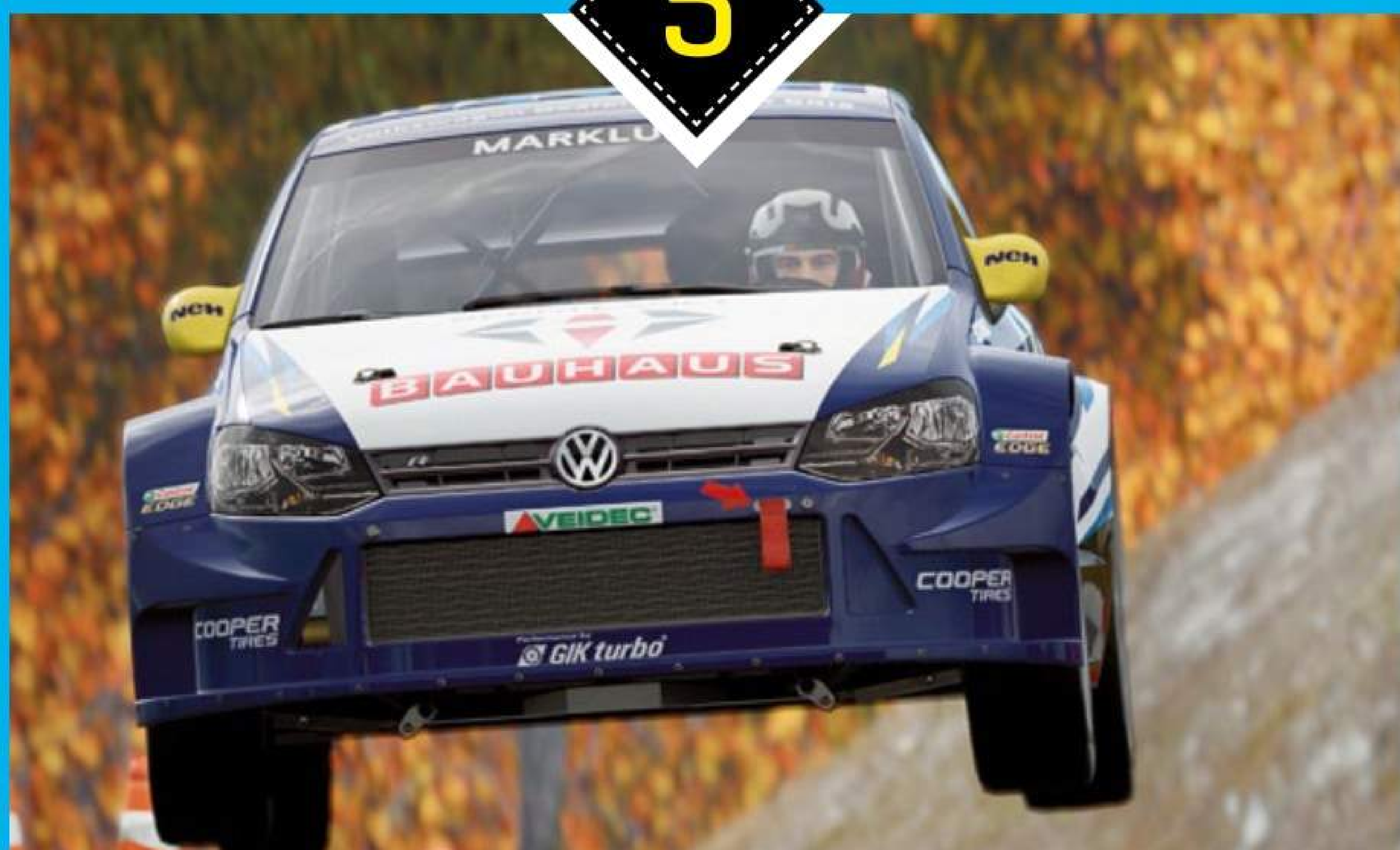
En este contexto, nuestra tarea será salir a explorar el mundo en compañía de un segundo personaje de Vein, e intentar dejar atrás esta pesadilla, mientras intentamos recuperar los recuerdos.

Como no podía ser de otra manera, el mundo estará poblado de agresivos enemigos y jefes monstruosos. Podremos plantarles cara con una gran variedad de armas (tanto cuerpo a cuerpo como de proyectiles) y con los "velos de sangre", dispositivos que drenarán la sangre del enemigo para mejorar nuestras habilidades. ■

WEB Shark-II

"Pues apunta maneras. Muy interesante su diseño artístico. Espero que venga traducido al castellano."

5





NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Slightly Mad Studios se mete en el barro a toda velocidad

Project CARS 2 tendrá en el rallycross su mayor novedad, y el estudio británico lo ha mostrado por primera vez.

A finales de año, PS4, Xbox One y PC recibirán *Project CARS 2*, la nueva entrega del simulador de conducción más completo de esta generación. Para aliviar la espera, Slightly Mad Studios ha dado nuevos detalles del rallycross, la que será la mayor novedad, pues la primera parte sólo contaba con carreras en circuitos clásicos. La compañía británica ha colaborado estrechamente con OMSE, un equipo profesional que ha cosechado diversos galardones en los X-Games, una de las competiciones más famosas de esta disciplina, en la que varios coches de rallies compiten cuerpo a cuerpo en pistas muy bacheadas, por lo general de gravilla, asfalto o, incluso, nieve. Para garantizar el realismo de la conducción, se ha contado con dos pilotos profesionales, Mitchell deJong y Oliver Eriksson. Por ahora, se ha confirmado la presencia de cuatro trazados reales: Lydden Hill, Lankebanen, DirtFish y Daytona. En cuanto a los coches, se han anunciado el Volkswagen Polo, el Honda Civic, el Ford Focus, el Ford Escort y el Mini Countryman.

Con *PC2*, *DiRT 4* y *Gran Turismo Sport*, este año iremos bien servidos de pruebas de rally en comandita. ■

Las cifras del mes

1.500.000



jugadores utilizan **Pokémon Go** hoy en día, lejos de los 28,5 millones que llegó a haber



25 millones de unidades es la barrera que ha superado ya **The Witcher 3: Wild Hunt**

10.000 son ya los juegos que se han financiado a través de **Kickstarter**



40% de las compañías de videojuegos afincadas en Reino Unido estarían considerando moverse a otro territorio tras el Brexit, según una encuesta



7 días es el poco tiempo que afirma **Sumo Digital** que necesitó para adaptar **Snake Pass a Switch**





1.000.000 es lo que ha vendido **NieR Automata** sólo durante su primer mes

2,4



millones de Nintendo Switch habría ya en los hogares de todo el mundo, según una estimación de la empresa SuperData



49% de las unidades de **LEGO City Undercover** que se vendieron en su primera semana en Reino Unido corresponden a la versión de Switch

IdeaCentre Y710 Cube Características

El IdeaCentre Y710 Cube, impulsado por procesadores Intel® Core TM i7 de hasta sexta generación y gráficos NVIDIA® GTX 980, permite a los jugadores competir a cualquier nivel y en cualquier lugar. Este equipo de escritorio compacto y altamente portátil excelente para juegos ofrece la mejor velocidad LAN y se puede actualizar fácilmente para ayudar a los usuarios a mantenerse al nivel de la competición, y superarlo.

Diseño portátil y compacto

A pesar de su diseño compacto, el IdeaCentre Y710 Cube no sacrifica el rendimiento ni el espacio de almacenamiento con procesadores Intel® Core™ i7 de hasta sexta generación, gráficos NVIDIA® GTX 980 y hasta 2 TB de almacenamiento. Y con un peso de sólo 15 kg y equipado con un asa de transporte integrada, el Y710 Cube se transporta fácilmente a cualquier lugar.





Lenovo™

Actualizaciones flexibles

El IdeaCentre Y710 Cube tiene un diseño estándar de la industria con placa base ITX y fuente de alimentación ATX interna (hasta 450 W) que ayuda a los usuarios a realizar actualizaciones sencillas y compatibles para mantenerse por delante de sus rivales.

Conexión LAN rápida y potente

Con la mejor velocidad de su clase, la conexión LAN del IdeaCentre Y710 Cube proporciona un increíble rendimiento con velocidades de red mejoradas, una reducción de las caídas de línea, y baja latencia para una experiencia de juego en línea superior.







Procesador Intel® Core™ i7

6

LANZAMIENTOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - 3DS

Los videojuegos son para el verano

El estío suele ser una época de sequía, pero, este año, la previsión meteorológica augura una lluvia de grandes títulos con los que aprovechar las vacaciones.

Históricamente, las compañías han desdeñado el verano para lanzar sus juegos, en parte porque mucha gente se va de vacaciones y en parte porque es muy goloso reservarse para el pastel navideño. Sin embargo, esto último es un arma de doble filo, habiendo tótems como *FIFA*, *Call of Duty* y, este año, *Red Dead Redemption 2*. Ya sea por miedo a eso o por los meros plazos de desarrollo, esta vez vamos a tener un estío de postín, con importantes superproducciones, remasterizaciones de clásicos y juegos de clase media con muy buena pinta. En esta noticia, os ilustramos algunos de ellos y otros los desglosamos en otras secciones de la revista.

La fecha más destacada de cuantas se han anunciado últimamente es, seguramente, la de *Uncharted: El legado perdido*, que llegará el 23 de agosto a PS4. Otra gran exclusiva para la consola de Sony, *Yakuza Kiwami*, dará el golpe el 29 de agosto. Como multiplataformas para PS4-One-PC, el 25 de agosto, nos adentraremos en *La Tierra Media: Sombras de Guerra* y, el 8 de septiembre, será el turno de *Destiny 2*. Es decir, cuatro juegazos en el plazo de dos semanas.

El 28 de julio, Switch recibirá *Splatoon 2*, su mayor exclusiva a corto plazo, igual que 3DS, que tendrá *Ever Oasis* y *Hey! Pikmin*, el 23 de junio y el 28 de julio, respectivamente. PS4 también tendrá dos grandes exclusivas en forma de remasterización: *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* (30 de junio) y *Final Fantaxy XII: The Zodiac Age* (11 de julio). Incluso el PC va a tener su ración de HD con *StarCraft Remastered*, aún sin fecha. Dos regresos sonados serán también *Micro Machines World Series* (23 de junio) y *Sonic Mania*, juegos nuevos, pero con espíritu de 16 bits.

Y aún habrá más: *Valkyria Revolution* (30 de junio), *Cars 3* (7 de julio), *Agents of Mayhem* (18 de agosto), *Gravel*... ¡Viva el verano!

WEB master

“En junio, disfrutaré como un enano de Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. Mis sobrinos se estrenarán con él a lo grande.”

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO 23 DE AGOSTO (PS4)



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA 25 DE AGOSTO (PS4-ONE-PC)



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY 30 DE JUNIO (PS4)



SONIC MANIA VERANO (PS4-ONE-SWITCH-



GRAVEL VERANO (PS4-ONE-PC)



MICRO MACHINES WORLD SERIES 23 DE JUNIO (PS4-ONE-PC)



CARS 3: HACIA LA VICTORIA 7 DE JULIO (PS4-ONE-SWITCH-PS3-360-WiiU)




VALKYRIA REVOLUTION
30 DE JUNIO (PS4-ONE-VITA)



SUPERPRODUCCIONES, REMASTERIZACIONES, JUEGOS DE CLASE MEDIA CON BUENA PINTA... VA A SER UN GRAN VERANO




STARCRAFT REMASTERED VERANO (PC)

Las frases del mes



"Creo que, en el futuro, el mundo abierto se mantendrá como el estándar de Zelda"

Eiji Aonuma. Productor de *The Legend of Zelda*



"Para ayudar a los fans y captar las sugerencias en Twitter y otros foros, tienes que vadear un montón de basura"

Ian Frazier. Diseñador jefe de *Mass Effect Andromeda*



"Me siento afortunado por haber sido testigo del increíble crecimiento de esta maravillosa industria"

Peter Moore. Exdirector ejecutivo de EA, Microsoft y Sega, ahora en el Liverpool FC



"Algunas personas que juegan a mis juegos son un poco raras, y esa gente tiende a buscar algo más al jugar"

Yoko Taro. Director de *NieR Automata*



"Hemos empezado cosas. Es un nuevo pistoletazo de salida para el estudio, que será aún más fuerte"

Masayoshi Yokoyama. Productor de *Yakuza*



"Vemos cada E3 como una oportunidad única de contar nuestra historia, y vamos a tener uno grande este año"

Reggie Fils-Aime. Presidente de Nintendo America



"Puede que el siguiente RE sea muy distinto, aunque mantenga el terror"

Jun Takeuchi. Productor de *Resident Evil 7*


Habrá pruebas offline, pero *GT Sport* está pensado para el online, y habrá un sistema de experiencia que nos juntará con gente de nuestro nivel.




Los gráficos han mejorado mucho respecto a la primera versión que probamos en mayo de 2016. La iluminación es apabullante, si bien no habrá ciclo día-noche.

7

NUEVOS DATOS / PS4

Gran Turismo Sport calienta rueda con sus primeros test privados

El simulador de conducción ha iniciado su fase de beta cerrada para que nada falle cuando su ambicioso plan de ser una nueva disciplina de motor de la FIA se active

Tras retrasarlo a 2017 para poder ponerlo bien a punto, Polyphony Digital y Sony han entrado ya en la recta final del desarrollo de *Gran Turismo Sport*, un juego que aspira a revolucionar el mundo de los eSports con su ambiciosa propuesta: ser una disciplina virtual bajo el paraguas de la Federación Internacional de Automovilismo. Este mes, se ha puesto en marcha una beta cerrada de cara a preparar el lanzamiento, que no debería estar muy lejano, y hemos podido disputar ya un buen número de carreras online. Su propuesta nos ha dejado un buen sabor de boca, pero Kazunori Yamauchi y su equipo aún tienen unos cuantos tornillos que apretar.

El control es idéntico al de las últimas entregas, con unas físicas laxas, ausencia de daños y una cámara interior que no acaba de estar lograda. Aun así, resulta muy satisfactorio, y Polyphony ha acertado con algunos de los nuevos circuitos, como el ficticio de Dragon Trail, ubicado en la costa. Los servidores funcionan de forma estable, pero habrá que solventar fallos como el hecho de que los rivales se vuelvan "transparentes" en ocasiones o parezcan dar bandazos al tomar las curvas. También habrá que garantizar un buen sistema de sanciones que evite las marrullerías. Si se logra, hay potencial para marcar un hito. ■

WEB KaUno

“Lo único 'negativo' que le pondría es que, cuando te 'echan' de la pista y tocas hierba, te dan puntos negativos, en plan como si fueras un mal conductor...”

Pulsa Start

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



ÉXITO O FRACASO... ¿DEPENDE DEL IDIOMA?

El primer trimestre de 2017 ha sido demencial. Incluyendo enero, no ha habido mes que no hayamos tenido, al menos, un par de juegazos que llevarnos a la boca, aunque no todos han corrido la misma suerte comercial. Obras monumentales como *Yakuza 0*, la excusa perfecta para iniciarse en la saga mafiosa de Sega, apenas han vendido 1.600 unidades en dos meses y medio. *Persona 5*, el sobresaliente J-RPG de Atlus, lleva 5.850 en dos semanas, que, aunque no está mal, dista mucho de lo que llevan acumulados otros J-RPG más conocidos, como *Final Fantasy XV* (que supera las 60.000 copias en cuatro meses). Muchos achacan estas bajas cifras a que los juegos nos llegan sin traducir... pero, tristemente, eso no termina de explicarlo. El primer *Yakuza* de PS2, que ha sido el único en llegar con los textos traducidos, gracias a la añorada Sega España —y en una época en la que un juego "normalito" podía vender 50.000 copias sin despeinarse—, apenas llegó a las 7.500 copias. Visto que el idioma no fue el problema, ¿quizá se deba a que su excesivo regusto japonés no es del agrado del gran público? Podría ser una razón.

Para terminar de desmontar esa "mentira" (o verdad a medias, me da igual) de que ciertos títulos no venden porque no vienen traducidos al castellano, está el caso de *NieR Automata*. Otro juego unánimemente catalogado como sobresaliente, con una gran y sesuda historia, un excepcional valor rejugable (con cambios y añadidos en cada vuelta adicional que le damos), distintos estilos de juego genialmente fusionados y una cuidada traducción... que apenas le han granjeado 5.000 copias vendidas en España (sí, hablamos siempre del mercado físico, el que sigue siendo el principal en consolas en España).



Todo esto contrasta con la atalaya de las 500.000 copias desde la que vigilan los nombres de siempre: *FIFA*, *Call of Duty* y *GTA*. Y es que, quizá, ahí radica la verdadera razón: el mercado ya no es el mismo. El usuario medio, o mayoritario, si se permite la expresión, se conforma con un juego al que pueda jugar todos los días un rato (o muchas horas, da igual). Un juego con funcionalidad online que le dé para aguantar un año jugando con los amigos hasta que llegue la renovada edición del año siguiente. Una perspectiva que, de seguir así, bien podría provocar que muchas producciones terminen por no llegarnos. Total, 5.000 copias en un mercado global, hoy en día no son nada. ¿Para qué hacer el esfuerzo si, incluso, puede que no se vendan?

En un primer momento, este mes tenía pensado haber escrito sobre una idea loca: que Sony y Microsoft abrieran en sus plataformas una vía para que los fans pudieran traducir un juego y que, a modo de parche, ese trabajo estuviera disponible para todos. Pero, viendo las cifras de ventas, creo que ni eso ayudaría ya... ■

> *“En casos como NieR Automata, queda demostrado que ni la calidad ni la traducción garantizan que vaya ser un éxito de ventas”*

8



FILTRACIONES / PS4 - XBOX ONE - PC

Vuelta al frente de la II Guerra Mundial, al fin

Todo apunta a que el próximo *Call of Duty* se ambientará en el pasado

Activision ya anticipó hace unos meses que el *Call of Duty* de 2017, desarrollado por Sledgehammer, volvería a las raíces, pero se dudaba si la ambientación escogida sería la II Guerra Mundial o Vietnam. Todo apunta a que será la primera opción, después de que TheFamilyVideoGamers, un canal de Youtube, diera a conocer material promocional. El título sería *Call of Duty WWII*, lo que alude al gran conflicto bélico que desoló el mundo entre 1939 y 1945, al tiempo que podrían ser también las siglas de *World at War II* —precisamente, la entrega de 2008 fue la última ambientada en esa era—. Para cuando leáis estas líneas, Activision ya habrá presentado el juego de forma oficial, pero sabemos que ése será el marco histórico, y más tras la caída en ventas de *Infinite Warfare* respecto a *Black Ops III* (11,5 millones de copias físicas frente a 26,3, datos de abril de 2017). ■



■ La cuenta de Instagram de Fnac Suiza dio a conocer este arte por error y, luego, lo borró. Según Eurogamer, un medio muy fiable en sus fuentes, las filtraciones son verídicas.

9

ANUNCIO / 3DS

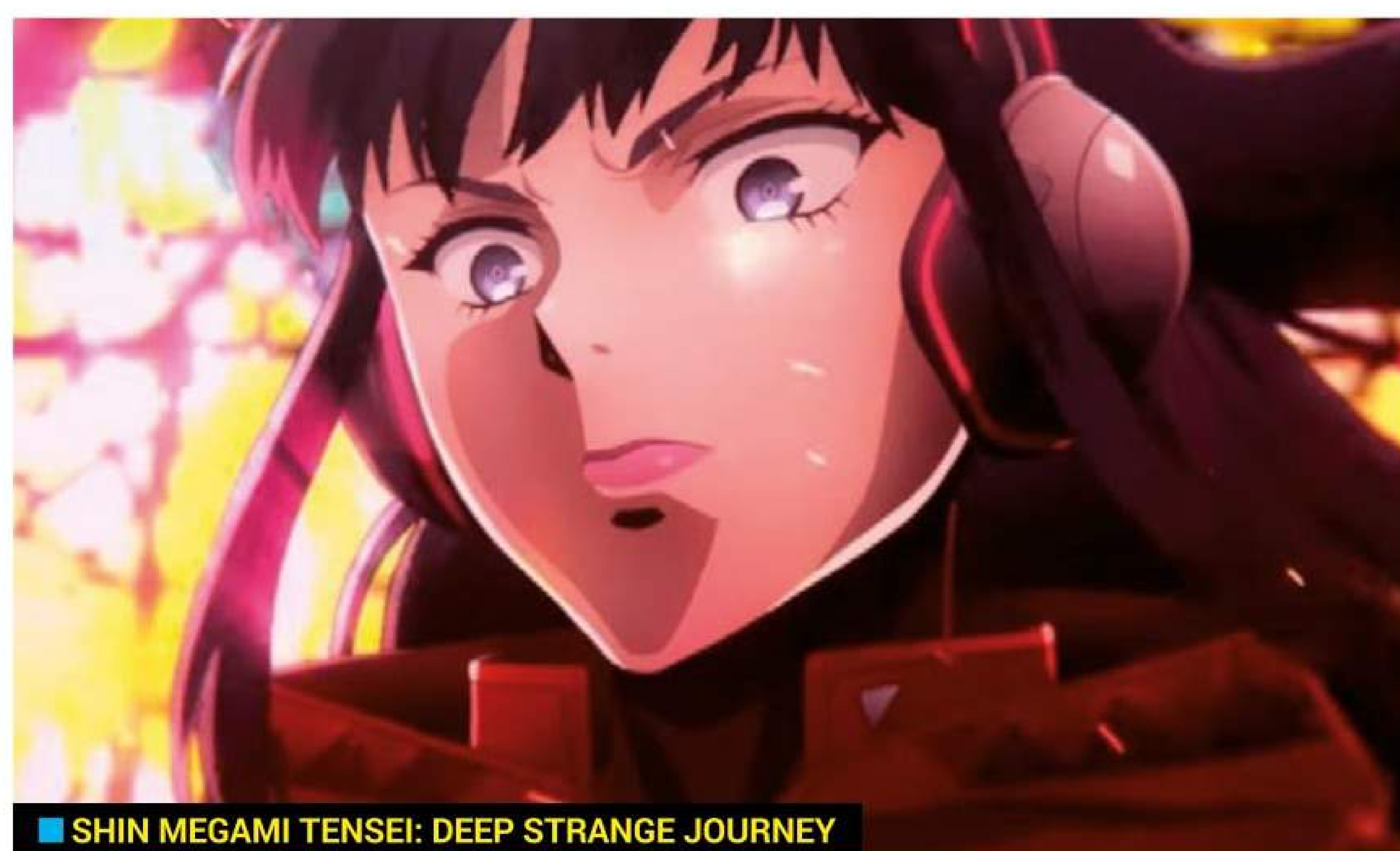
Atlus echa más madera rolera en la caldera de 3DS

La compañía japonesa ha anunciado tres nuevos proyectos para la portátil

Pese a que Switch ya está en la calle, 3DS no ha dicho aún su última palabra. Las compañías, especialmente las japonesas, van a seguir dándole soporte a la veterana portátil. La propia Nintendo seguirá sacando juegos (*Fire Emblem: Echoes*, *Fire Emblem Warriors*, *Hey! Pikmin*, *Ever Oasis*), igual que Level-5 (*Layton's Mystery Journey*, *Inazuma Eleven Ares*) y que Atlus, que se ha desatado con el anuncio de tres nuevos proyectos. Por ahora, sólo están confirmados para Japón, pero, de un tiempo a esta parte, la compañía está muy comprometida con el mercado occidental, así que, aunque sea en inglés, es muy probable que los acabemos recibiendo. El primero de esos juegos es *Etrian Mystery Dungeon 2*, la segunda parte del RPG lanzado aquí en 2015. El segundo es *Radiant Historia: Perfect Chronology*, un remake de un juego de DS lanzado en 2010 en Japón y que no llegó a Europa, pero sí a Norteamérica. Finalmente, está *Shin Megami Tensei: Deep Strange Journey*, otra revisión de un título originario de DS... que tampoco llegó a tierras europeas. ■



ETRIAN MYSTERY DUNGEON 2



SHIN MEGAMI TENSEI: DEEP STRANGE JOURNEY

10

NUEVOS DATOS / PS4 - PC

Ninja Theory se deja llevar por una bella locura

En una entrevista en Game Informer, el director creativo de *Hellblade*, Tameem Antoniades, ha contado curiosos detalles

Hellblade: Senua's Sacrifice nació como un sucesor espiritual de *Heavenly Sword*. Ninja Theory quería alejarse de los males de los desarrollos AAA y, para no excederse con los costes, se decidió que no habría personajes secundarios modelados a lo grande. Además, la actriz que iba a interpretar a la protagonista rehusó a última hora y su rol lo adoptó una de las integrantes del estudio. A priori, sólo saldrá en digital, de modo que, con vender 200.000 o 300.000 copias, ya sería un éxito. Habrá combates, pero no será un juego de acción, sino que todo pivotará en torno a la narrativa. Así, la protagonista será una guerrera celta traumatizada tras una invasión vikinga, lo que servirá para exponer, desde el máximo respeto, los síntomas de enfermedades como la psicosis y la esquizofrenia: alucinaciones, cegueras, voces en la cabeza... Tan interesante es el proyecto que hasta la lectura de "El Quijote" por parte del director creativo tuvo influencia. Saldrá en 2017, y puede ser demencial. ■









Hikikomori

Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie



GRANDES NÚMEROS, PERO AÚN CON POCOS JUEGOS

Seguro que ya os sabéis de memoria las especificaciones técnicas de Project Scorpio, la nueva consola de Microsoft. Resumiendo: una CPU un poco más rápida que PS4 Pro —casi 2 teraflops más que la GPU de su competidora—, 12 GB de RAM, frente a los 8 GB de la última consola de Sony, y un ancho de banda de memoria de 326 GB/s. Es igual: son sólo datos, pero se supone que moverá los juegos en 4K nativos y a 60fps, que es lo que, al final, puede importar a los jugadores.

Todo parece muy prometedor para los amantes de los gráficos punteros, de eso no cabe duda. Sin embargo, Microsoft sólo ha mostrado una demostración técnica de *Forza Motorsport 6* luciendo a 4K nativos y 60 fps. El resultado es bastante espectacular, y eso que han asegurado que la GPU sólo estaba al 66% de su capacidad. Como comentaba el mes pasado, todo esto me parece muy bien. Me gustan los gráficos punteros, aunque la jugabilidad sigue siendo lo más importante, así que me parece una buena noticia que llegue una consola con estas especificaciones. Eso sí, no me gusta el nuevo modelo de negocio con consolas cada dos o tres años. Es más, espero que esa "moda" acabe y no se convierta en la norma.



Dejando a un lado los datos técnicos, lo que de verdad me preocupa, más allá del precio, son los juegos. Estoy deseando ver cómo mejora Scorpio algunos títulos del catálogo actual de Xbox One o de los retrocompatibles de Xbox 360, pero lo que me intranquiliza son los lanzamientos del futuro próximo. En el horizonte de exclusividades (con respecto a las consolas rivales), vemos *Cuphead*, *Sea of Thieves*, *Phantom Dust*, *State of Decay 2*, *Ashen* y *Crackdown 3*. Sin haber visto lo suficiente de casi ninguno de ellos, estoy bastante seguro de que no son vendeconsolas. Seguro que *Forza Motorsport 7* llegará para acompañar el lanzamiento de Project Scorpio a finales de año, y casi seguro que veremos un vídeo sobre *Halo 6* en el próximo E3, aunque sólo sea una demo técnica para mostrar el poderío de Scorpio. Sin embargo, estoy seguro de que Microsoft va a necesitar más que eso para convencer a los jugadores que, como yo, ya tenemos una Xbox One. En este 2017, PS4 está gozando de un catálogo muy superior al de Xbox One y la brecha entre las dos consolas, que ya era grande, no hace más que acrecentarse. Microsoft necesita dar un golpe en la mesa en los meses venideros. Tendrían que conjuntarse muchos astros, como algún desarrollo japonés al nivel de aquel *Lost Odyssey*, confirmar el lanzamiento de *Final Fantasy VII Remake* o *Shenmue III*, anunciar que podremos jugar a los juegos de PC en una Xbox y no sólo al revés... Puede que no se cumpla ninguno de estos deseos o que no haya otros que los suplan, pero mi corazón me dice que Microsoft necesita un golpe de efecto más allá del 4K.

> *“Las especificaciones técnicas de Project Scorpio son muy prometedoras, pero Microsoft necesita un catálogo futuro más convincente”*

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn ... PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
4. Persona 5 ... PS4
5. Yakuza 0 ... PS4
6. Mario Kart 8 Deluxe ... Switch
7. Final Fantasy XV ... PS4-One
8. Dragon Quest Heroes II ... PS4-PS3
9. Puyo Puyo Tetris ... PS4-Switch
10. LEGO City Undercover ... Multi



DRAGON QUEST HEROES II. El primero me pareció muy entretenido, y su secuela, con las novedades que introduce, más aún.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn ... PS4
3. Yakuza 0 ... PS4
4. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
5. Yooka-Laylee ... Multi
6. Gears of War 4 ... One-PC
7. Mario Kart 8 Deluxe ... Switch
8. Poochy & Yoshi's Woolly World ... 3DS
9. Final Fantasy XV ... PS4-One
10. ReCore ... One-PC



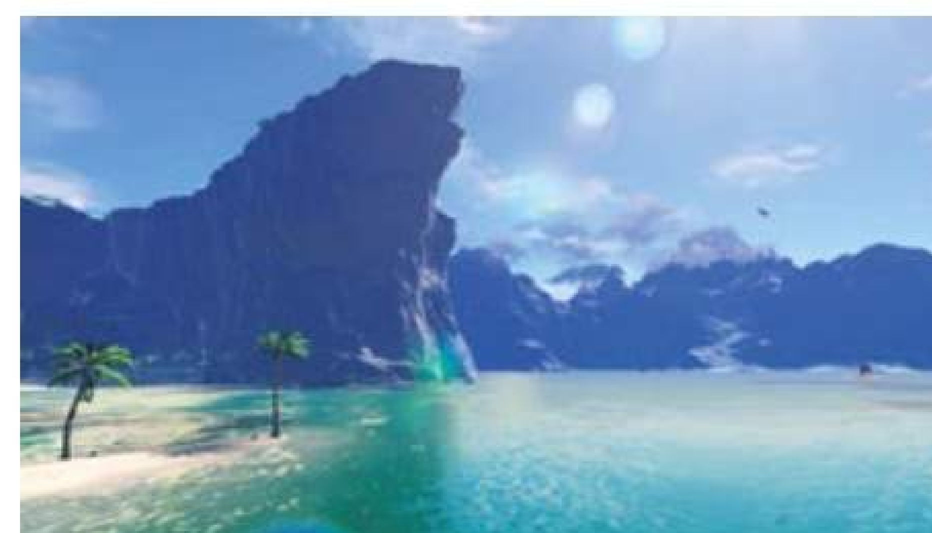
YOOKA-LAYLEE. Playtonic ha replicado todo lo que era *Banjo-Kazooie* para que volvamos a sentirnos como en los añorados años 90.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. Metal Gear Solid V ... Multi
3. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
4. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
5. Horizon: Zero Dawn ... PS4
6. Persona 5 ... PS4-PS3
7. CoD: Modern Warfare Remast. ... Multi
8. Battlefield 1 ... Multi
9. Nioh ... PS4
10. Bloodborne ... PS4



BREATH OF THE WILD. Tras derrotar a Ganon, aún me queda más del 60% de esta maravillosa aventura, y no quiero que acabe nunca.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Persona 5** ... PS4-PS3
2. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
3. NieR Automata ... PS4-PC
4. Yakuza 0 ... PS4
5. Nioh ... PS4
6. Horizon: Zero Dawn ... PS4
7. Inside ... Multi
8. Final Fantasy XV ... PS4-One
9. Mass Effect Andromeda ... Multi
10. Gears of War 4 ... One-PC



PERSONA 5. La joya de Atlus me ha robado el corazón y ha conseguido arrebatarle el primer puesto a mi querido Geralt de Rivia.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse ... 3DS
3. Persona 5 ... PS4
4. Dragon Quest VIII ... 3DS
5. Ace Attorney: Spirit of Justice ... 3DS
6. Walking Dead: A New Frontier ... Multi
7. Fire Emblem Fates ... 3DS
8. Xenoblade Chronicles X ... Wii U
9. Tokyo Mirage Sessions #FE ... Wii U
10. Yo-Kai Watch 2 ... 3DS



PERSONA 5. Atlus hace los mejores J-RPG del mercado, y lo ha vuelto a demostrar con este maravilloso y monumental juegazo.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. NieR Automata ... PS4-PC
3. Persona 5 ... PS4
4. Horizon: Zero Dawn ... PS4
5. Nioh ... PS4
6. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
7. Final Fantasy XV ... PS4-One
8. Bloodborne ... PS4
9. Doom ... Multi
10. Dark Souls III ... Multi



ZELDA-NIER-PERSONA. La Trifuerza de juegos japoneses ha conseguido robarme todas mis horas de tiempo libre... y el corazón.

Las alergias primaverales nos tienen encerrados en casa, pero no hay respiro entre tanto lanzamiento.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Doom** ... Multi
2. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
3. Fallout 4 ... Multi
4. Uncharted 4 ... PS4
5. Quantum Break ... One-PC
6. Pokémon Sol y Luna ... 3DS
7. Thimbleweed Park ... One-PC
8. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
9. The Evil Within ... Multi
10. Ultimate Marvel vs Capcom 3 ... Multi



THIMBLEWEED PARK. Entre tanto AAA, da gusto dejarse llevar por un juego "pequeñito" como los de antes... ¡Y tan bien construido!

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
3. Uncharted 4 ... PS4
4. Persona 5 ... PS4
5. Yakuza 0 ... PS4
6. Yooka-Laylee ... Multi
7. Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ... PS4
8. The Last Guardian ... PS4
9. Walking Dead: A New Frontier ... Multi
10. Ori and the Blind Forest ... One-PC



PERSONA 5. Esta inolvidable pandilla de ladrones fantasma protagoniza una maravillosa e imperdible obra maestra en formato J-RPG.

Cartas desde Yamanose

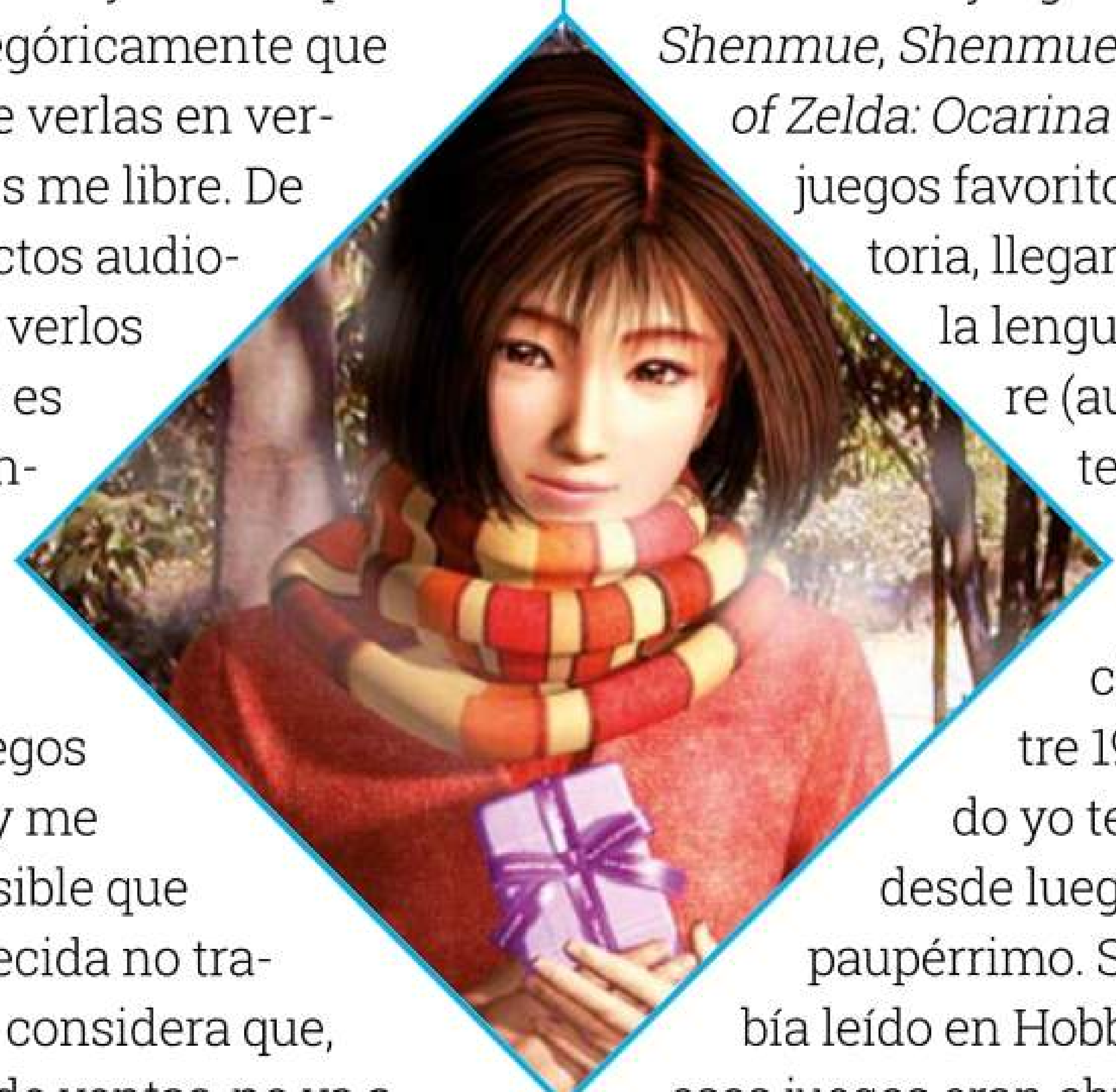
Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



IT'S VERY DIFFICULT TODO ESTO DE LA TRADUCCIÓN

En los últimos meses, ha habido bastante polémica a cuenta de que juegazos como *Yakuza 0* o *Persona 5* se hayan lanzado en inglés en España. En foros, hay quien ha llegado a decir que cómo es posible considerar una obra maestra a un juego que no llega en nuestro idioma... Sé que algunos pondrán el grito en el cielo, pero tengo que hacer de abogado del diablo: no es ningún drama. Me encantaría que todos los juegos nos llegaran en castellano, y no soy de esos puristas que afirman categóricamente que las cosas hay que verlas en versión original. Dios me libre. De hecho, los productos audiovisuales prefiero verlos doblados, porque es más cómodo, aunque se pierda la interpretación original. Ahora bien, los videojuegos son un negocio, y me parece comprensible que una compañía decida no traducir un juego si considera que, con la previsión de ventas, no va a poder cubrir los costes de localización.

Sin embargo, no acabo de entender la cerrazón de algunos usuarios de negarse a tocar cualquier juego que no esté traducido. Lo entendería si habláramos de un producto que estuviera en un idioma que nos fuera totalmente ajeno o que, directamente, empleara un alfabeto distinto, como el japonés, el ruso o el árabe. Se quiera o no, el inglés es la lengua más universal y, desde hace años, se enseña en nuestras escuelas incluso desde la guardería, igual que se enseña a sumar y restar. Obviamente, lo que se aprende ahí es limitado, gramática y vocabulario —yo sólo tuve una profesora de inglés que diera toda la clase en esa lengua, y fue en segundo de Bachillerato—, y se requiere un esfuerzo personal, pero el inglés es fácil de aprender, como demuestran sus formas verbales. Aunque sólo sea para poder hacerse entender al viajar al extranjero, su utilidad es innegable.



Y vamos adonde quiero llegar: si yo sé inglés hoy en día, es, sobre todo, gracias a los videojuegos y a la música. *Shenmue*, *Shenmue II* y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, mis tres juegos favoritos de toda la historia, llegaron a España en la lengua de Shakespeare (aunque el de N64 tenía un libreto en papel con los diálogos traducidos). Eso fue entre 1998 y 2001, cuando yo tenía diez años y, desde luego, mi inglés era paupérrimo. Sin embargo, había leído en Hobby Consolas que esos juegos eran obras maestras y no tuve reparo en jugármelos en inglés. Los tres contribuyeron a que mejorara mucho mi comprensión de la lengua, especialmente el primer *Shenmue*, cuyas voces en inglés eran de fácil comprensión auditiva (*Ocarina* era mudo y el *Shenmue II* de Dreamcast tenía las voces en japonés). Ay, si hubiera desdeñado esos juegos por anglófonos...

Entiendo que hay quien no tiene ninguna noción de inglés, pero yo aconsejaría hacer un esfuerzo si un juegazo llega en esa lengua, aunque sólo sea por no quedar como Rajoy en Europa. ■

> *“Los dos Shenmue y Ocarina of Time, mis juegos favoritos de toda la historia, llegaron en inglés... y me ayudaron a mejorar mucho su comprensión”*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

Algo nos dice que no se te da mal jugar, y éste es un buen momento para demostrarlo: si aciertas qué noticias son reales y cuáles son de coña (aunque todas lo parezcan), serás recompensado.



1

ARRASTRAN A UN PASAJERO POR JUGAR A SWITCH SIN MODO AVIÓN

En plena crisis mediática por expulsar violentamente a un pasajero asiático de un avión por negarse a abandonarlo tras una criba aleatoria de tripulación por "overbooking", United Airlines ha vuelto a cobrarse otra víctima, esta vez por jugar a su Nintendo Switch con el modo avión desactivado. Según la aerolínea, "está terminantemente prohibido utilizar dispositivos con funciones wi-fi activadas antes de despegar, y más aún si eres oriental". Para más inri, el pasajero resultó ser Tatsumi Kimishima, presidente global de Nintendo, que "sólo quería volver a casa" tras pasar unos días en Los Ángeles para preparar la conferencia del próximo E3. El directivo interpondrá una demanda histórica a la compañía aérea, cuyas cuestionables disculpas han incendiado aún más las redes: "Sentimos haber tenido que reacomodar al señor Kimishima, pero se negó a activar el modo avión de su tablet y no quiso ponerse las correas de los Joy-Con, así que procedimos a activarle el modo tierra. ¿Hotel? Trivago".



■ **ÉSTOS NO REMONTAN EL VUELO** ■ **ME LO HE CREÍDO HASTA LO DEL HOTEL**

Pág. 24



Pág. 28



Pág. 33



¡PARTICIPA!

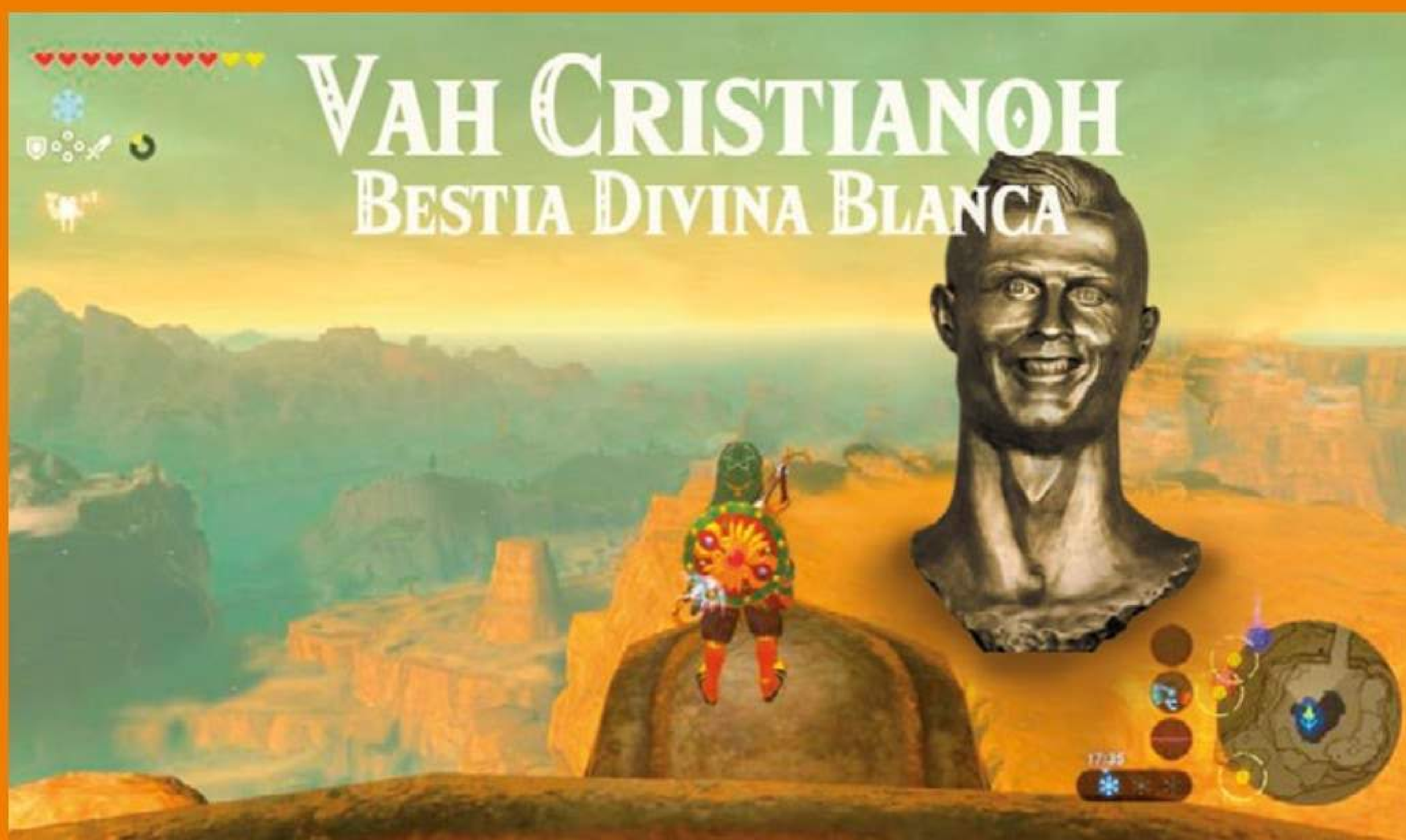
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2 EL BUSTO GIGANTE VAH CRISTIANOH SERÁ LA QUINTA BESTIA DE ZELDA: BREATH OF THE WILD EN SU PASE DE EXPANSIÓN

Entre los contenidos más destacados del segundo DLC de *Zelda: BotW*, se ha revelado una nueva bestia divina basada en el busto del delantero del Real Madrid, esculpido (con o sin "L") para la inauguración del aeropuerto Cristiano Ronaldo en Madeira. La descomunal mole mecánica de bronce deambulará por la zona del desierto al grito de "¡¡Siiiuuuuu!!" y, si nos acercamos demasiado a ella, nos lanzará balones de oro con una fuerza sobrehumana. Al ser preguntado por el dudoso parecido de la escultura con su rostro, CR7 se ha limitado a responder: "Las personas tienen envidia de mí". Según los diarios Sport y Mundo Deportivo, para debilitar al busto andante Vah Cristianoh, "será preciso vestir una nueva túnica azulgrana y enseñarle una foto del Centaleonel Messi", una variante del Centaleón que incluirá el primer pack de la expansión. ¡Hylia Madrid, y nada más!

■ ESTO SÍ QUE ES "REAL" ■ ¡FÓDANSE!



3 Un hombre semidesnudo protagonizará lo nuevo de Yoko Taro.

Un mes después de confesar que 2B lleva tacones "porque le gustan mucho las mujeres", esta vez, el padre creativo del exitoso *NieR Automata* ha adelantado, en tono humorístico, cuál será su próximo trabajo: "Un juego en el que un hombre medio desnudo con los ojos vendados irá mostrando su culo". Como al final no sea broma, preparaos para un protagonista más culino.

☐ YOKO-MPRO
☐ MÁS QUISIERAIS



PACO SANZ LANZA UN KICKSTARTER PARA CREAR SU PROPIO VIDEOJUEGO

El presunto estafador de los dos mil tumores, acusado de engañar y burlarse de todos sus donantes anónimos y famosos para costear el tratamiento de una supuesta enfermedad terminal, ya tiene un nuevo proyecto: un juego de realidad inventada para iOS y Android que pretende financiar a través de Kickstarter para seguir recibiendo donativos y mantener su lujoso tren de vida. "Si Inafune lo hizo, ¿por qué yo no?", se pregunta el valenciano, que añade: "Necesito vuestro dinerito. Flus, flus. Parné, parné". Paco-Sanz es una parodia del clásico Pac-Man cuyo objetivo es recoger "billetitos morados" y "romper bizcochos" mientras huimos de los periodistas de investigación. A menos que se trate de otra provocación, que cuente con nuestro donativo.

☐ AL MENOS, ÉSTE TIMA DE FRENTE ☐ YO NO VUELVO A PICAR



MARADONA AMENAZA A KONAMI CON UN "JUICIO MILLONARIO"



El "Pelusa" ya tiene algo en común con Kojima: su odio a Konami. El legendario futbolista les ha declarado la guerra a los artífices de *Pro Evolution Soccer* por utilizar su imagen sin su consentimiento en la última entrega de la saga, tal como ha denunciado vehementemente en su muro de Facebook: "Me enteré de que Konami utiliza mi imagen para su juego *PES 2017*. Lamentablemente, mi abogado Matías Morla iniciará las acciones legales correspondientes. Espero que ésta no sea una estafa más", escribió el técnico de la selección argentina. "Ahora, Konami dice públicamente que el Barcelona le cedió los derechos de mi imagen. ¿Pero en qué cabeza cabe que a la selección argentina la pueda manipular el Barcelona? ¡Y mucho menos Konami!". El campeón del Mundial de 1986 concluye su carta de amor con una amenaza directa: "Konami, a vos te digo: te vas a comer un juicio millonario, y toda la plata que te saque la voy a usar para hacer canchas de fútbol para los chicos pobres. Y ahí sí van a poder jugar a algo limpio". Veremos si les saca plata... o plomo.

■ LES TIENE "PELUSA" ■ SUENA A FUERA DE JUEGO

6 Borra la partida de 40 horas de su padre en *Persona 5* por una de *Yooka-Laylee*.

Si te aterra la idea de ser padre, imagina que te toca un niño capaz de borrar tus 40 horas jugadas en *Persona 5* para sobrescribirlas con un archivo de diez minutos de *Yooka-Laylee*. Es lo que le ha pasado a Mike Fahey, de Kotaku, que había dedicado su escaso tiempo de ocio a completar la obra de Atlus... y ahora el pobre no es persona.

☐ LA MADRE QUE LO PARIÓ ☐ NO ME LO "CRÍO"





EL MUSEO DE CERA RECREARÁ LAS FIGURAS DE *ME ANDROMEDA*

También conocido como *MEH Andromeda*, el RPG espacial de BioWare lleva semanas recibiendo las mofas de la comunidad por su controvertido motor de animaciones faciales, un "meme" al que el Museo de Cera de Madrid quiere rendir homenaje como mejor sabe hacer: modelando figuras. Tras demostrar su pericia ceroplástica con grandes "hits" como Rafa Nadal, Fernando Alonso o la infanta Leonor, en esta ocasión, el museo ha propuesto realizar las réplicas de Sara Ryder, Peebee y Liam Kosta. Según el director del museo, "las figuras del nuevo *Mass Effect* se expondrían en la zona del crimen" por razones evidentes, aunque aún falta la aprobación de BioWare. Por muy desternillante que fuese el resultado, al menos serían las primeras figuras parecidas a los modelos originales.

■ DEJAD DE DAR CERA ■ DEJAD PULIR CERA



8

CONFUNDEN A UN COSPLAYER DE FALLOUT CON UN TERRORISTA

Son tiempos difíciles para salir a la calle... con una armadura de combate de Ranger de la República de Nueva California. Bien lo sabe el cosplayer canadiense que decidió llevar su disfraz de *Fallout* a una sastrería en la ciudad de Grande Prairie, pero no en una bolsa como cualquier hijo de vecino, sino puesto encima. Los atemorizados transeúntes que se cruzaron con él llamaron a la policía y, en pocos minutos, había ocho oficiales frente al establecimiento dispuestos a abrir fuego contra el presunto terrorista. La situación pudo acabar en tragedia cuando los agentes confundieron unas latas de patatas Pringles con un dispositivo explosivo hasta que, afortunadamente, lograron aclarar el malentendido tras conversar con el cosplayer, que salió "Follaut" por la puerta de atrás del local. Buen cosplay, aunque casi se lo cosen a balazos y sale con uno de necrófago.

☐ QUÉ DE-SASTRE ☐ ¿PERO EN CANADÁ PASAN COSAS?



9

Aloy estuvo a punto de usar metralletas en *Horizon*

Hermen Hulst, director de Guerrilla Games, ha revelado un dato desconocido sobre *Horizon: Zero Dawn*: "El primer prototipo tenía fusiles M82 de *Killzone* para disparar a los dinosaurios robóticos", pero los descartaron por desentonar con la naturaleza del juego.

☐ NO A LA GUERRILLA ☐ NO A LA MENTIRA



Autor: Orioto (Deviantart)

10

DOS AÑOS DE CÁRCEL PARA UN TUITERO POR UN CHISTE SOBRE GANON

Los límites del humor siguen retrocediendo posiciones. El pasado 6 de marzo, el usuario Ignacio Bartolomé publicó en Twitter una chanza sobre el tirano de Hyrule por la que hoy se enfrenta a un año de prisión en la Fortaleza Gerudo. La Audiencia Nacional ha considerado ofensivo un tuit humorístico en el que el joven hacía un juego de palabras con el nombre del Rey Demonio para referirse al sistema de recetas del último *Zelda*: "Reto Veganon, superar *Breath of the Wild* sin consumir alimentos de origen animal". La asociación ultraconservadora HazteOrni, cuyo emblema es un águila inconstitucional, denunció al tuitero por "agraviar a los miembros del clan Yiga, así como a los veganos, dado que Ganon es un cerdo gigante".

■ Y RODRIGO RATO, EN LA CALLE ■ QUÉ POCA "DEMOGRACIA"

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **YOOKA-LAYLEE**

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres códigos digitales de *Yooka-Laylee*, a elegir entre PS4, One y PC.



SOLUCIONES del nº 309

1 Falso 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero
6 Falso 7 Verdadero 8 Verdadero 9 Verdadero 10 Verdadero

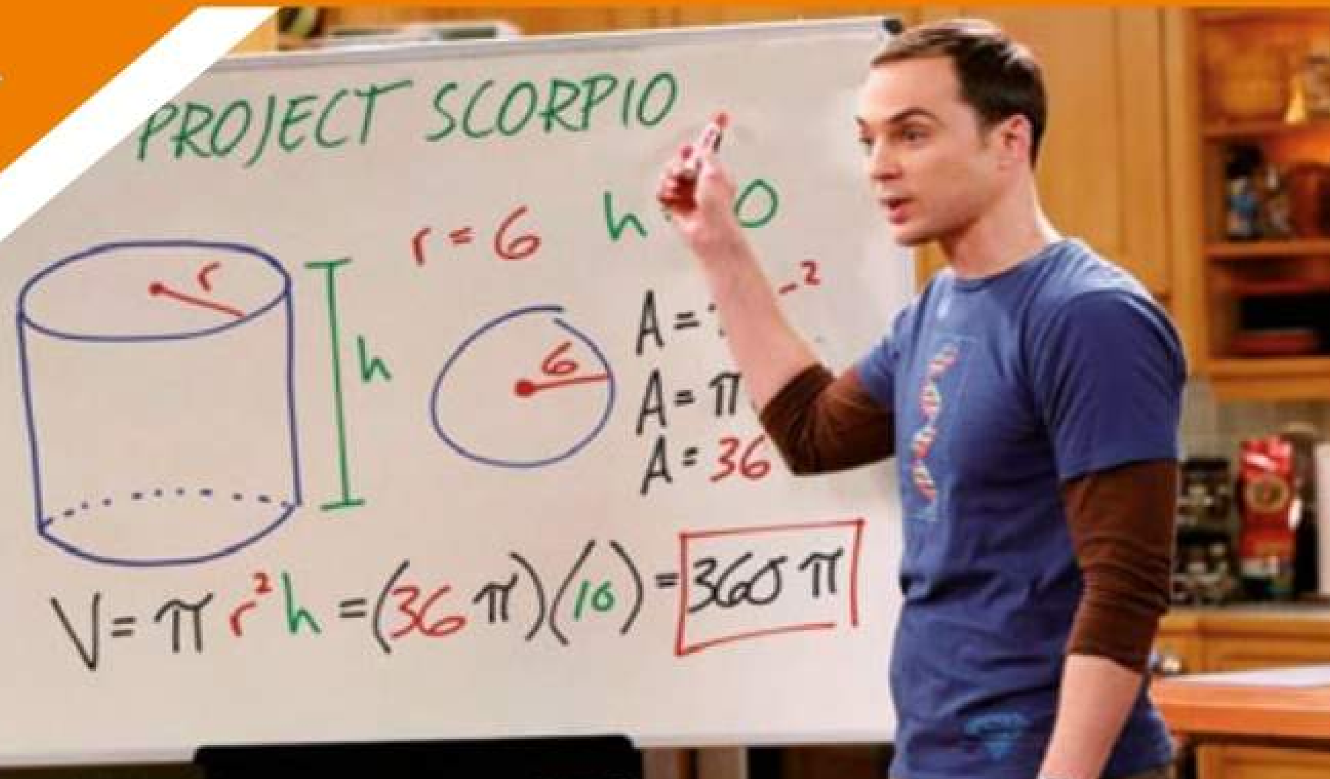
GANADORES de un juego **HORIZON: ZERO DAWN** (HC 309)

▸ **Ekaitz Herrera Sánchez** (Álava) ▸ **Uladzislau Hrakhouski** (Alicante) ▸ **Rocío Moyano del Estad** (Sevilla)

LA COMUNIDAD

La red social de papel donde la palabra es vuestra

MOLA



Que, con las especificaciones de Scorpio y sus 6 teraflops, 8 núcleos X86 a 2.3GHz y GPU de 40 unidades de computación a 1172 MhZ, vamos a acabar siendo físicos teóricos. José Belmont

Ya no necesitaremos a Sheldon Cooper para explicárnoslo, porque sabremos más que él. Lo bueno es que nos están preparando para calcular el precio final con todos sus dígitos para cuando lo revelen.

Estar jugando a *Breath of the Wild* sin mirar una sola guía. Hace mucho que un juego no me daba ganas de explorar por mi cuenta sin ayuda. Jorge Osbourne
Nosotros sólo nos hemos comprado la guía de recetas de MasterChef, pero no viene ninguna con vísceras de monstruo. Menos mal que la del "Xef" Dabiz Muñoz está repleta.

Poder navegar, descubrir y colonizar nuevos mundos gracias a *Mass Effect Andromeda*, aunque los ketts no lo pongan nada fácil. Caio Yoo
Y, sobre todo, poder ligar donde realmente es factible: fuera de la Tierra.

Volver a recortar un cupón para un concurso de HC... ¡por carta! Snif, snif. Mike Rockmero
En realidad, ha sido porque nos han cortado la luz, pero ha quedado retro.

Que salga un juego nuevo como *Paprium* para Mega Drive y que sea un triple A de la época. ¡Espero que lo analicéis! Jaime Darío Araujo
No lo dudes. Con los 27 años que han tenido para hacerlo, ya puede ser bueno. Lo chungo va a ser pagarlo en pesetas; todos a vaciar la aspiradora.

Que Rare haya vuelto a la vida convertida en Playtonic Games. ¡Queremos un *Perfect Dark*! Antonio Macián
Esta vez, les pagamos el Kickstarter, el Patreon, la hipoteca y el colegio de los niños si hace falta. Ay, Joanna... Eso sí que es amor "pla(y)tónico".

Poder jugar a *Bayonetta 2* y al primero en PC a 1080p y 60 fps. ¡Mil gracias, Platinum! Laura Maure
¡De nada! Pero puedes llamarnos Hobby Consolas, que ya hay confianza. Nos ponemos con *Bayonetta 3*.



Que, entre los Guardianes de *Destiny 2* y los Guardianes de la Galaxia Vol. 2, vamos a estar más seguros en el espacio que en nuestro propio planeta... aunque sólo quieran el botín. Fran Padialli

Sobre todo porque los Guardianes que nos dejan en la Tierra son los de *Breath of the Wild* con sus dichosos rayos fulminantes, por si Trump Jong-un fuese poca amenaza. ¡Preferimos a Ghaul y Thanos!

NO MOLA



Que, después de engañarnos con *Star Wars Battlefront* con pase de temporada y sin modo historia, con el dinero que nos han robado saquen *Battlefront II* sin pase y con modo historia. Sergio Gomber

Lo han hecho para que pueda jugar Han "Solo". Y aplaudimos la iniciativa de la Alianza Rebelde, que se ha sumado a la moda de los autobuses-denuncia contra los Stormtroopers por llevarse el dinero.

Que la crítica haya despedazado A *Mass Effect Andromeda* por los errores faciales, haciendo que muchos nuevos jugadores se pierdan tremendo juegazo. Gerardo Chingón
Lo mismo pasó con las Caras de Bélmez y, ahora, nadie se atreve a comprar ese casoplón. Ellos se lo pierden.

Que *Kingdom Hearts III* no vaya a salir este año, siendo su aniversario. Enrique Hernández
Ahora suenan rumores de verlo en Switch, aunque, a este paso, llegará antes a Project Scorpio o, más bien, Project Alacrán de Tinaja.

Que Peter Molyneux reconozca ahora que Kinect fue un "desastre", pero no cuando nos lo colaban con la Xbox One por 500 €. Heréctor
Al final, cumplió lo prometido: a su lado, Milo ha acabado siendo realista.

Que Nintendo no fabrique más NES Mini. ¡Si no he podido ni comprar un segundo mando! Fermín Gamboa
¿Reponer stock de un producto que vende como churros? ¿Pero qué te crees que es esto? ¿Mercadona? Ya sabes qué hacer en cuanto anuncien SNES Mini: una cuenta en Wallapop.

Que *Sonic Mania* se haya retrasado de primavera a verano, aunque lo hayan compensado con un estupendo tráiler de *Sonic Forces*. Belén Maui
Pues sí, parece que Sega nos va a dar por fin un nuevo *Generations*, siempre y cuando no haga *Boom*.

Encontrar juegazos Triple A en perfecto inglés y truños dignos de "Mis terrores favoritos" totalmente doblados al castellano. Mike Rockmero
La calidad es como el presidente del gobierno: no entiende de idiomas.



Autor: Elranno (Deviantart)

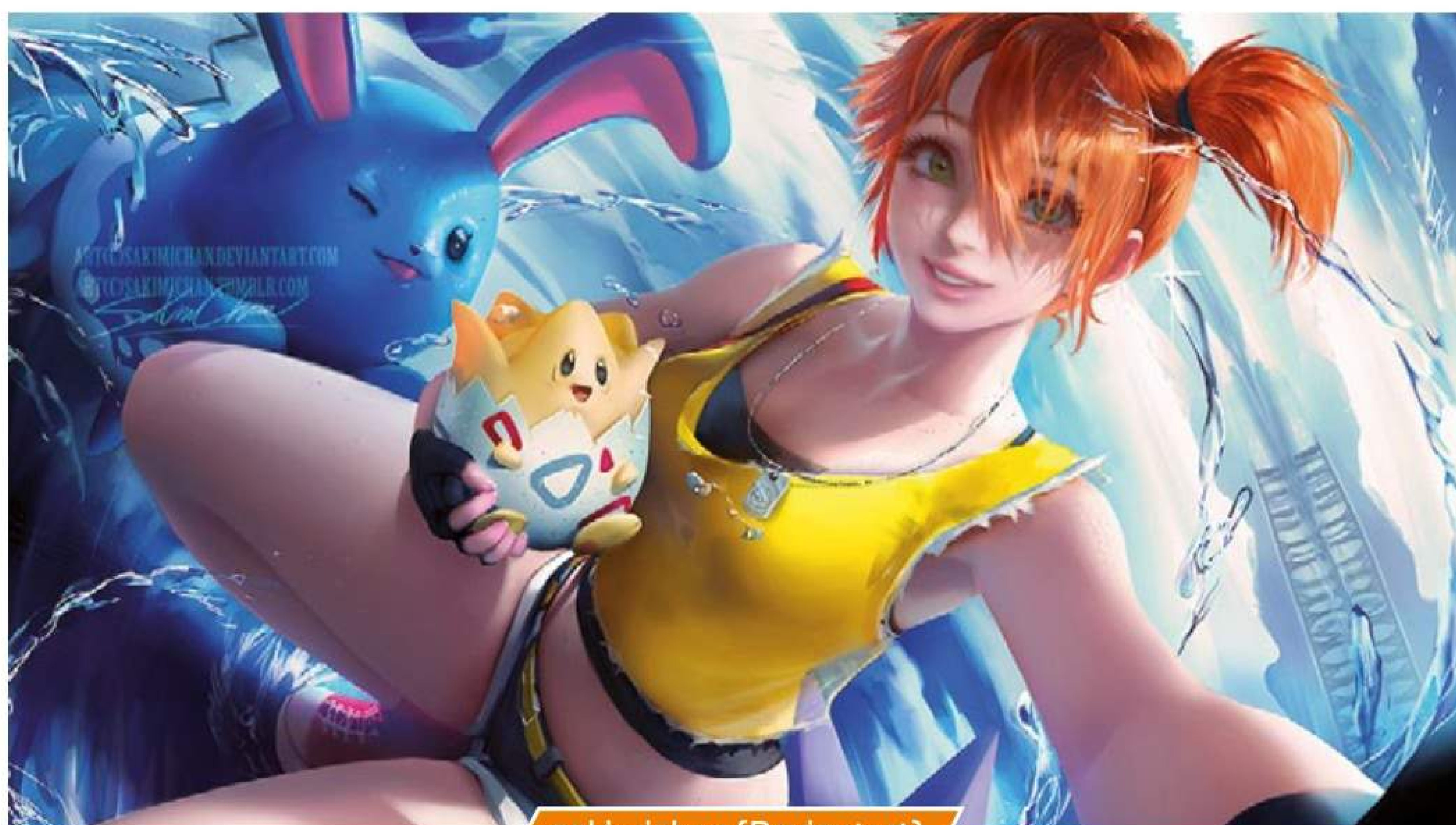
Que muchas "páginas especializadas" critiquen negativamente a *Yooka-Laylee* por ser parecido a *Banjo-Kazooie*, cuando siempre se dijo que ésa era la idea y es el gran acierto del juego. Kon Isaac C.

Y, por eso mismo, le hemos puesto buena nota. De hecho, antes de "La creación de Adán", Miguel Ángel descartó este fresco porque no se entendió que el Génesis de Yooka fuese Banjo. O sea, como hoy.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



GALERÍA FANART



sakimichan (Deviantart)



Sephirot508 (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA



LO MEJOR DEL TIMELINE



Renton WEB

“Creo que todos estamos deseando jugar con Jar Jar Binks empuñando un sable láser en *Battlefront II*. Yo lo veo claro: y que lance midiclorianos eléctricos por los dedos, a 4K y 60 fps.”



Franky_music WEB

“Lo que me faltaba: más amiibo. Mi cartera no hace más que pedir clemencia, y la pobre aún no sabe lo que le queda por soportar.”



kardek WEB

“Los amos de Naughty Dog son elegantes hasta para los teasers. Qué maravilla de personajes femeninos en *El legado perdido*.”



shepard7 WEB

“Un poco tarde el parche de *Mass Effect*. El daño por parte de los trolls que no lo han tocado y hablan de oídas ya está hecho.”



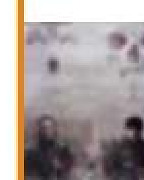
Sega-Player WEB

“No voy a defender Project Scorpio, como tampoco defendí PS4 Pro. No sé a qué vienen estos mares de datos técnicos.”



STYnoxus WEB

“Las especificaciones de Scorpio son prometedoras. Son de un PC medio-alto, pero con la optimización de una consola.”



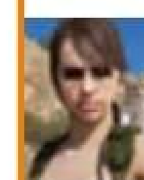
drake_17 WEB

“Muy bien las continuas actualizaciones de *Final Fantasy XV*... A este paso, tendremos el juego bien acabado un año después de su lanzamiento.”



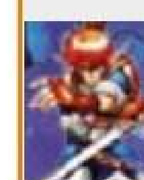
Spriggan WEB

“¡Por fin! Estaba deseando que saliera en PS4 la saga *Jak and Daxter* remasterizada. ¡Dios, qué alegría me ha dado!”



coco360 WEB

“Para un nuevo *Sonic*, creo que Sega debería arriesgarse y hacer algo tipo *Mario*: menos velocidad y más plataformeo, puzles y exploración en un mundo 3D.”



Alundra89 WEB

“Antes, me echaban para atrás los juegos sin traducir, pero he descubierto que la aplicación del traductor de Google tiene una función mediante la cámara de fotos y ya no tengo problema.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Este año está siendo un no parar de juegazos, pero nunca está de más echarse unas risas con los fallos de programación que dejan algunos.



UN PLATAFORMAS MUY MINIMALISTA

Yooka-Laylee ha vuelto a poner en el candelero a los plataformas en 3D y, aquí, se pueden observar sus oscuras tripas de camaleón.
DPadGamer (Youtube)
Parece que a cierto dúo se le hizo de noche cuando visitó el casino en el que se ambienta uno de los mundos... Esperemos que no se gastara todas las paginitas que hubiera conseguido con anterioridad, porque ya se sabe que la noche es oscura y alberga horrores.



SIN CORAZÓN... Y SIN LOCOMOCIÓN ALGUNA

Aunque es la remasterización de dos remasterizaciones, _Kingdom Hearts I.5 + II.5 HD ReMIX_ no se ha librado de enganchones como el de este sincorazón, atrapado en una cuadrícula e imposible de derrotar.
Gamersteviej (Youtube)
El susodicho debía de estar practicando la ataraxia que promulgaban algunos filósofos griegos y, por eso, no respondía a los golpes del triunvirato protagonista. Ni la decencia de poner la otra mejilla tuvo el muy rufián.





ANDRÓMEDA, AL ALCANCE DE TU MANO... NO COMO LOS ORDENADORES DEL FUTURO

Mass Effect Andromeda no es tan malo como lo pintan los rabiosos que campean por internet, pero es verdad que ha dejado fallos de programación de lo más hilarantes, en especial por su sistema de animaciones.
gameranx (Youtube)
Scott Ryder sintió la llamada del universo y decidió lanzarse al vacío para explorarlo. ¿Quién necesita una nave para ello, Richard Branson? Lo que tampoco precisaremos en el futuro serán ordenadores: mirad cómo se desenvuelve Peebee con un teclado imaginario. Todo está en la mente...

LA MEMEZ DEL MES

YOOKA Y LAYLEE, LOS FICHAJES DISLÉXICOS DE YO-KAI WATCH 2

***Yokai-Laylee* y *Yoo-Kai Watch 2*,** o como se diga, están ya a la venta, y se nos ha ocurrido que Playtonic Games y Level-5 podrían llegar a un acuerdo para que el camaleón y la murciélaga se conviertan en criaturas invisibles de ésas que, en el juego de rol, inducen a la gente a comportarse de maneras extrañas. Por ejemplo, el efecto "espiritador" de Yooka podría ser el de hacer que la gente se arrancara a cantar "El camaleón", uno de los mayores éxitos de un genio incomprendido como es King África. Laylee, en cambio, como buena "rata penada" que es, podría motivar al personal a hacerse hincha del Valencia, pero del bueno: del de Cañizares, Mendieta, Ayala, Baraja, Aimar...



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **1.025**

1 SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

34% DE VOTOS

La encuesta ha estado tremendamente igualada, con tres de las opciones bordeando el empate técnico, con casi un tercio de los votos cada una. Por poco, pero los *Call of Duty* más queridos son los ambientados en la Segunda Guerra Mundial que vimos en los primeros años de la saga (2004, 2005, 2006 y 2008).

2 MODERN WARFARE

32% DE VOTOS

En 2007, Infinite Ward dio un vuelvo al género del shooter con el inicio de esta subsaga, que, además de tener una campaña sensacional (alabado sea el nivel de Chernóbil), abrió una nueva veda en el multijugador competitivo, con su fluidísima jugabilidad o su sistema de personalización y ventajas.

¿Con qué ambientación o subsaga de *Call of Duty* os quedáis?

3 BLACK OPS

30% DE VOTOS

Con su mezcla de pasado y futuro, esta subsaga, desarrollada por Treyarch, se ha ganado el cariño del público. Las campañas protagonizadas por Frank Woods dejaron momentos inolvidables (como la operación contra Fidel Castro en la Guerra Fría) y la tercera entrega, por su parte, era el juego más vendido de la actual generación hasta hace poco, cuando *GTA V* la ha igualado.

4 FUTURISTAS

4% DE VOTOS

En los últimos años, la saga se ha desmadrado con entregas de corte futurista, como *Advanced Warfare* con sus exoesqueletos e *Infinite Warfare* con su ambientación espacial. Ambos son juegos muy notables, pero es innegable que hay cierto hastío entre el gran público, que reclama una vuelta a las raíces.

LA PREGUNTA TONTA

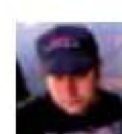
¿Por qué la protagonista de *NieR Automata* lleva los **ojos vendados**?



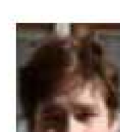
Álex Quevedo
“La mirada es el alma de los humanos, y eso es algo que un autómata no puede tener.”



Fer Suárez Sosa
“Porque le importan un pimiento los gráficos. ¡Sólo quiere destrucción!”



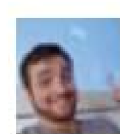
Mike Rockmero
“Tiene una cita en 'First Dates' y ha preferido que sea 'a ciegas', para no salir espantada antes de entrar al Bar de Sobera.”



Diego D. Gorozpe
“Quiere jugar a la gallinita ciega, pero, como nadie ha querido jugar nunca, pues, por eso, no sonríe...”



Pablo L. Guerrero
“Como tienen prohibidas las emociones, "ojos que no ven, corazón que no siente". Por eso llora al quitarse la venda.”



Jorge Gutiérrez
“Ha crecido en España y se ha cansado de ver lo que tenemos aquí de políticos. Ya no quiere ver nada.”

YA SOMOS



435.000 EN **FACEBOOK**

www.facebook.com/hobbyconsolas



168.000 EN **TWITTER**

@Hobby_Consolas

SUBEN



SQUARE ENIX ha recalcado su gran interés en Switch, para la que ya ha lanzado varios juegos y en la que sigue trabajando. Es una gran noticia, tras lo huérfana de third parties que estuvo Wii U durante casi toda su vida.



EL REGRESO de fórmulas jugables que parecían casi olvidadas, como el plataformeo 3D de *Yooka-Laylee*, o el point and click "a lo Ron Gilbert" de *Thimbleweed Park*. Con fundamento, Kickstarter da muchísimo de sí.



BIOWARE, que ha establecido un calendario de dos meses para aplicarle a *Mass Effect Andromeda* sucesivas mejoras. Lo ideal habría sido que el juego se lanzara ya pulido, pero se agradece el esfuerzo por resarcirse.



MICROSOFT permitirá la devolución de juegos digitales en Xbox One y Windows 10, al estilo de Steam. Si a alguien no le convence un producto, podrá devolverlo siempre que no haya jugado más de dos horas.

BAJAN



NES MINI, cuyo proceso de producción ha tocado ya a su fin. Nintendo no volverá a reponer el stock, pese a su gran éxito, y los especuladores ya se frotan las manos para revenderlas en foros como eBay...



KONAMI, cuyo último anuncio es una máquina de pachinko de *Lords of Shadow*. Al margen de *Metal Gear Survive* y el previsible *PES 2018*, la compañía está cada día más alejada de los desarrollos clásicos.



LOS JUEGOS DE PS+, que son una decepción casi continua, como *Drawn to Death*, a lo que se añade la racanería para regalar AAA. En contraste, Microsoft da el do de pecho mes tras mes con Games with Gold.



MAD CATZ, una de las compañías de periféricos más famosas de los últimos años, se ha declarado en bancarrota. También ha habido despidos en Harmonix, el estudio responsable de la saga *Rock Band*.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA



Ventas de juegos en formato físico en España



1.163 millones de € es la cantidad que facturaron los videojuegos en España en 2016. De ellos, 781 millones se corresponden con la venta de juegos físicos y los 382 millones restantes, con la distribución digital. Además, el informe de AEVI revela también que hay 15 millones de jugadores, de los cuales el 44% son chicas.



32.100 unidades de *Yo-Kai Watch 2* se han vendido en sus dos primeras semanas a la venta. De ellas, 16.900 corresponden a la versión *Fantasqueletos* y 15.200, a la versión *Carnánimas*. Ahora, el juego tiene el reto de tratar de alcanzar las 134.000 unidades de la primera entrega, que lo logró a largo plazo.



5.850 copias se han vendido de *Persona 5*, de las cuales 5.000 corresponden a las ediciones lanzadas en PS4 y el resto, a PS3, que sigue teniendo muchos usuarios activos. No son grandes cifras para una obra maestra, pero ha superado con creces a *Yakuza 0*, otro juegazo que también salió en inglés y está en 1.600...



110.800 unidades lleva *Rainbow Six: Siege*, entre sus diferentes versiones. Es el perfecto ejemplo de juego que ha ido creciendo con el tiempo, a medida que la compañía, Ubisoft, iba dotando al juego de más y más contenido, mucho gratuito. El hecho de que hoy en día se pueda adquirir por sólo 20 € ayuda a que siga triunfando.



1.273 copias de *Yooka-Laylee* se vendieron en la primera semana, de las cuales 1.089 son de PS4 y 184, de One. Saliendo a precio reducido (35 euros), es una cifra discreta, pero hay que tener en cuenta que, ahí, no se cuentan los juegos enviados a quienes ya pusieron su dinero en Kickstarter para patrocinar el desarrollo.



10.800 unidades acumula *Kingdom Hearts HD I.5 + I.5 ReMix* en dos semanas. Es una cifra más que respetable para una remasterización que ya se lanzó en PS3 en dos partes y que, además, ha llegado sólo dos meses después de *KH HD 2.8 Final Chapter Prologue*, que, en ese período, ha alcanzado las 15.600 copias.



15.200 son las unidades de *Mass Effect Andromeda* en sus tres primeras semanas y media, con 10.050 para la versión de PS4, 2.250 para la de Xbox One y 2.900 para la de PC. Esta última se ha vendido en tiendas físicas, pero la caja sólo incluye un código de descarga digital. El "ruido" a su alrededor se ha dejado notar.

LA POLÉMICA



¿Tiene Uncharted: El legado perdido un precio razonable?

Iba a ser un DLC de Uncharted 4, previsto dentro del pase de temporada, pero ha acabado siendo una expansión independiente a 40€.



Naughty Dog se lo puede permitir

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Yo nunca he sido ni seré de DLC... pero es que *Uncharted: El legado perdido* no se merece ese polémico calificativo. Quizás Sony fue algo torpe con su tratamiento informativo y con los plazos temporales, motivados por esa necesidad de ponerle a todo un pase de temporada hoy en día, lo que le dio la consideración inicial de DLC de *Uncharted 4*, pero ha acabado siendo una expansión independiente, con lo que eso supone de vender el producto en formato físico o contar con una historia propia. Cambiar a Nathan Drake por Chloe Frasier no es cosa menor. Dicho de otro modo: es cosa mayor. En la práctica, es un juego nuevo.

Según Naughty Dog, *El legado perdido* rondará las diez horas de duración, una cifra muy respetable, con el añadido de que no sale a 70 €. Cuando algunos hablan de los 40 €, parece como si olvidaran los 30 € que hay de diferencia respecto al precio estándar de muchas superproducciones... Si hay un estudio que se merezca todo el crédito del mundo, ése es Naughty Dog, que lleva veinte años haciendo un juegazo tras otro, desde *Crash Bandicoot* a *The Last of Us*, pasando por *Jak and Daxter* y *Uncharted*. Si acaso, se le puede acusar de que *Left Behind*, que sí fue un DLC puro y duro, era muy corto y, en mi opinión, no aportaba gran cosa, pero creo que su escala jugable era ridícula en comparación con el viaje que se van a marcar Chloe y Nadine Ross por las montañas de La India. ■

+ A FAVOR

@_JoelCastillo
“El primer *Uncharted* era más corto y costó 70€. El tema del precio empieza a cansarme.”

@MarioSM
“Está más que justificado. No es un DLC, sino un juego nuevo. Hay que anteponer la calidad.”

@AndresMachoXIII
“Es acertado, porque no es *Uncharted 4*. Es un juego nuevo en el mismo universo.”



Pasamos de los DLC de 15€ a los de 40€

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Tengo el "dudoso" honor de ser el miembro de uno de los medios que más bajo puntuaron en su día el DLC *Left Behind* de *The Last Of Us*, y eso que el juego base me encantó. Pese a la generalizada ovación, y al margen de su bello mensaje, como "juego" me pareció vacío... y más poniéndome en el pellejo de quien tuviera que soltar los 14,99 € que costó por 2-3 horas de "juego". Así que, aunque *El legado perdido* dure diez horas y mantenga los estándares de calidad de Naughty Dog, sigo pensando que es caro, y desde varias perspectivas. Por un lado, el primer tráiler me recordó a *Left Behind*, y no sólo por el dúo femenino: en el vídeo, apenas pasa nada, y nada que no hayamos visto ya (sigilo, situaciones cinematográficas intensas...). Por otro, en *Uncharted 4*, el multijugador es una pieza central que prolonga su vida muchísimo. Si *El legado perdido* sólo ofrece diez horas de historia y carece de modos adicionales (¿tendrá online y cooperativo?), que no parece del todo descabellado, esa sensación se agravará, y más cuando tenemos exponentes como los episodios de Liberty City para *GTA IV*, que digitales costaban 20 € y añadían una historia igual o más larga, modos online aparte. En físico, los dos costaron 40 € y siguen siendo el manual perfecto de cómo tratar los DLC. Ya ni hablamos de la maniobra de retirar el pase de temporada, que parece más de un gerifalte que mira por la pela que del estudio. ■

+ EN CONTRA

@CkySergio
“Para mí, es caro, y muy mal quitar el pase de temporada cuando intuían la duración.”

@PabloGonzalezS5
“Es un abuso. Si no, mirad qué pedazo de expansiones tuvo *The Witcher 3*, por 'sólo' 20€.”

@Dokutasutorenji
“Es una burrada por lo que iba a ser una supuesta expansión. *Left Behind* no pasó de los 20€.”

En la encuesta de **Twitter** ha ganado el **No** con un **69%** de votos. Votos totales **1.276**

Participa en: @Hobby_Consolas

1


2


3


Final Fantasy XII The Zodiac Age

TAL COMO SIEMPRE QUISIMOS JUGARLO

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

PRECIO
49,99 €

LANZAMIENTO
11 de julio

Esta entrega, que salió originalmente hace ya más de una década para PS2, es una de las más únicas y particulares de la más célebre saga de rol. La remasterización para PS4 no sólo será más vistosa, sino que, además, incluirá elementos inéditos en Occidente.

Final Fantasy XII nació en su día en torno a circunstancias muy singulares. Fue la primera entrega principal después de la fusión entre Square y Enix, y también tras la marcha de la compañía del creador de la saga, Hironobu Sakaguchi, entre otros miembros clave. Ante todos estos cambios, Square Enix se enfrentaba al desafío de mantener el éxito y la calidad de *Final Fantasy*: el resultado fue un juego muy ambicioso, con el que se esforzaron tanto por experimentar con nuevos conceptos como por retener la esencia clásica de la saga.

Ivalice, un mundo ya conocido

El mundo de Ivalice ya nos era familiar, pues había sido el escenario de *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*, ambos dirigidos por Yasumi Matsuno, a quien Square Enix encomendó también *Final Fantasy XII* (aunque no pudo finalizar su desarrollo debido a una enfermedad, el juego se construyó en base a su visión original). Ivalice destaca por ser un mundo en el que magia y tecnología coexisten, y en el que viven diversas razas. Jugablemente, *Final Fantasy XII* dejó atrás las clásicas batallas aleatorias por turnos de sus predecesores, y apostó por un sistema de combate en tiempo real, aunque con características muy propias. Nuestros personajes pelean automáticamente en función de los comandos que seleccionemos, con la posibilidad de programarlos con "Gambits" que se activan en momentos concretos: por ejemplo, lanzar hechizos de fuego cuando aparece un enemigo vulnerable a dicho elemento. *The Zodiac Age* para PS4 se basa en la versión *International Zodiac Job System*, que, en su momento, sólo salió en Japón para PS2 y que ofrece muchas más posibilidades para desarrollar a los personajes. En lugar de un único tablero de licencias en el que desbloquear habilidades, esta versión incluye doce: cada uno representa un oficio y un signo zodiacal distintos, y permite acceder a diferentes estilos de lucha. Por otra parte, *The Zodiac Age* también aprovechará las capacidades de PlayStation 4 para ofrecer cosas como trofeos, tiempos de carga más cortos o la posibilidad de guardado automático. Con todos estos incentivos, valdrá la pena volver a Ivalice este verano.





1 El sistema de combate sorprendió en su momento por lo novedoso que resultó, no sólo para la saga, sino también para el género.

2 Los comandos y hechizos habituales de la saga están disponibles durante las batallas, que, en esta entrega, transcurren en tiempo real.

3 El argumento narra la guerra entre el pequeño reino de Dalmasca y los invasores del imperio de Arcadia.

4 Hay seis personajes jugables principales, además de varios invitados que se nos unen en momentos puntuales. Aquí, tenemos a Balthier y Fran.

5 Esta versión incluye el Modo Desafío, en el que nos enfrentamos a cien batallas seguidas, y también el modo ultrarrápido, para movernos por el mundo a mayor velocidad.

6 La política y la guerra tienen muchísimo peso en la trama de *Final Fantasy XII*.

7 Ashe es la heredera legítima del reino de Dalmasca, y líder de la resistencia.

8 Podremos elegir entre las voces en inglés y el doblaje original japonés. Los textos estarán en castellano.


6


7


8


4



5

HASTA AHORA, SÓLO LOS JAPONESES HABÍAN TENIDO EL SISTEMA DE OFICIOS DE FFXII

EDICIÓN COLECCIONISTA

Ya podéis reservar esta limitada Collector's Edition, sólo disponible a través de la tienda online de Square Enix (store.eu.square-enix.com). Destaca, sobre todo, el set de bustos de los jueces Bergan, Drace, Gabranth, Ghis y Zargabaath, unas figuras que sólo pueden conseguirse con esta edición. También incluye una caja metálica especial con el juego y la banda sonora, y seis tarjetas con ilustraciones de Vaan, Ashe, Basch, Fran, Balthier, Penelo y el mundo de Ivalice. Su precio es de 199,99 €.



Aquí TOKIO



Dragon Quest XI, el 29 de julio en Japón

Este esperadísimo juego de rol saldrá el 29 de julio en Japón para PS4 y 3DS (la versión de Switch se espera para más adelante). Además, Square Enix ha revelado nueva información, entre la que destaca la posibilidad de mover libremente la posición de nuestro personaje durante los combates por turnos en PS4.





848.467

unidades vendidas de **Monster Hunter XX** (3DS) en su primer fin de semana en Japón

Nuevos juegos de Naruto para PS4, Xbox One y PC

En *Naruto to Boruto: Shinobi Striker* (aún sin fecha), pelearemos en combates de cuatro contra cuatro. Y, en otoño, estarán en Europa *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Trilogy*, que remasterizará los tres primeros juegos numerados de la subsaga *UNS*, y *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy*, que añadirá también el cuarto.



Habrá remasterización de Romancing SaGa 3 para PS Vita y móviles

Siguiendo los pasos de *Romancing SaGa 2* (que lleva un tiempo en iOS y Android en todo el mundo, y se espera que la versión de PS Vita llegue pronto a Occidente), esta clásica entrega de SNES también saldrá para las mismas plataformas, y llegará a nuestras fronteras por primera vez.



Layton's Mystery Journey sale el 20 de julio

El juego anteriormente conocido como *Lady Layton* (protagonizado por la hija del profesor) finalmente se llamará *Layton's Mystery Journey*. La versión para iOS y Android saldrá el 20 de julio en todo el mundo, y la de 3DS estará ese día en Japón, pero llegará a Occidente en otoño.

Un Dual Shock 4 con forma de limo para fans de Dragon Quest

Con motivo del lanzamiento de *Dragon Quest XI*, la compañía Hori lanzará el mismo día en Japón (29 de julio) este curioso Dual Shock 4 para PS4, parecido al mando que se lanzó en PS2 con *DQVIII*. Como veis, tiene la forma de un limo, el monstruo más emblemático de la saga.





3.300

millones de dólares generados por **The Pokémon Company** durante 2016



The Great Ace Attorney 2, el 3 de agosto en Japón

En una reciente versión japonesa de Nintendo Direct, Capcom anunció que la segunda entrega del antepasado de Phoenix Wright para 3DS saldrá en el mercado nipón el próximo 3 de agosto. Los occidentales aún soñamos con ver algún día el primer juego...

Japón, ¿paraíso para todo lo retro?



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Quizá has oído decir que los japoneses evitan comprar objetos de segunda mano debido a que creen que parte del alma del antiguo dueño se encuentra apegada a ellos. Si le preguntas a cualquier nipón, lo más probable es que te pregunte que de dónde has sacado esa tontería. Esa habladuría jamás fue cierta. Uno de los mejores ejemplos para demostrarlo está en el sector del videojuego. Fácilmente, encontrarás, en las zonas céntricas de Tokio, al menos una tienda de videojuegos de segunda mano por kilómetro a la redonda.

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Contrastes

También habrás oído que ya no es el paraíso de antaño para los retrocoleccionistas: que la globalización y las tiendas que compran y venden material japonés por Internet lo han cambiado todo, ¿verdad? Comprobemos qué hay de cierto... aunque es recomendable hacer un ejercicio previo. Antes de ver la situación en Japón, echemos un vistazo al precio de las consolas retro en un portal como eBay, el más popular a escala internacional. La gente vende su NES original, sin juegos incluidos, a un precio medio que ronda los 100 €. No os voy a engañar: me ha sorprendido, porque esperaba unos precios más inflados. Observando en tiendas de segunda mano de España, veo que ese mismo precio no varía demasiado.

Pasemos, ahora, a Japón. He visitado diversas tiendas de segunda mano, pero, esta vez, voy a poner como ejemplo la más cercana a mi casa. No me costó demasiado trabajo encontrar varias Famicom. Como en otras partes, el precio varía dependiendo del estado de la caja o los manuales. Una en perfecto estado, con dos mandos y *Super Mario Bros* cuesta 6.000 ¥, que, al cambio, se quedaría en unos 50 €. ¡Vaya! ¡Es la mitad del precio al que se vende en España! Por cierto, muy majo el responsable de la tienda: no tuvo reparo en mostrarme que la consola funcionaba perfectamente y hasta me dejó tomar fotos. Si nos da igual la caja y queremos sólo la consola, se encuentra por 40 €.



Rareza fuera de alcance

¿Pasará lo mismo si empezamos a buscar cosas "raras" que sólo salieron en Japón? ¿O aquí los precios se dispararán? Probemos con la legendaria Game Boy Light. Para quien no lo sepa, fue un modelo de GB que jamás salió de Japón, ultrafino y con luz incorporada. Para mi sorpresa, encontré más de las que esperaba. Los precios se mantenían entre los 50 y los 100 €, dependiendo del estado de la misma. Estaban casi todas muy usadas, pero logré encontrar una especial: una completamente nueva y en su embalaje original... al módico precio de 120.000 ¥ (¡¡más de 1.000 €!!). Si eres de los que se conforman con una Game Boy normal y corriente, estás de suerte, pues las hay desde los 10 euros, ¡incluyendo la caja original! Teniendo en cuenta que una como ésa en España no suele bajar de los 200 euros, la verdad es que no está nada mal...

Uno podría pensar que la globalización y la demanda podrían haber empujado a los japoneses a inflar los precios. Total, muchos turistas que aman los videojuegos intentan saciar su sed retrocoleccionista cuando visitan Japón. Pero, si te paras a pensarlo, si los japoneses aumentaran los precios debido a esto, ¿qué turista que decide visitar el país, con las compras como uno de sus motivos, querría venir? Unos precios exagerados y prohibitivos no invitarían a hacerlo.

Desde luego, y visto lo visto, si eres de los que piensan que cualquier tiempo pasado fue mejor, parece que Japón sigue siendo el mejor lugar en el que recuperar o rescatar los videojuegos con los que creciste. ¡Hasta pude encontrar un ya anciano X68000! Hay todo tipo de consolas, desde precios muy asequibles hasta los más descabellados. Por eso, que no os quepa la menor duda de que Japón sigue siendo el "paraíso" para los que disfrutamos de lo retro (y con precios dentro de lo razonable). ■

UNA FAMICOM EN PERFECTO ESTADO, CON DOS MANDOS Y SUPER MARIO BROS, CUESTA 6.000 YENES, UNOS 50 €





Son tiempos adversos para la *rebelión*. Aunque la *Estrella* de la Muerte *ha sido* destruida, DICE, *Motive* y Criterion están *creando* una historia original *que nos mostrará*, como nunca *antes*, las motivaciones del Imperio...

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

Por **Jesús Delgado** @JD_Scriptor

17 DE NOVIEMBRE **DICE, MOTIVE Y CRITERION** **PS4 - XBOX ONE - PC**

En 2015, DICE dio una gran alegría al "fandom" de Star Wars y a los jugadores reiniciando la saga *Star Wars Battlefront*. Tras casi diez años sin un nuevo y gran título de esta serie, volvimos, una vez más, a los escenarios emblemáticos de las películas de La Guerra de las Galaxias, dispuestos a dejarnos la piel en las heladas estribaciones de Hoth, en los áridos cañones de Tatooine o combatiendo en naves en el inmenso vacío del espacio.

Ahora, dos años después, EA Games y DICE, en colaboración con Criterion y Motive Studios, regresan con la tan esperada secuela de este shooter multijugador. Durante la pasada Star Wars Celebration en Orlando, *Star Wars Battlefront II* finalmente fue presentado en sociedad, revelándose a la prensa especializada y a los fans algunos detalles de cómo será esta segunda parte de un juego que vendió la friolera de más de 14 millones de copias. Y ya os adelantamos que uno de sus principales atractivos es, precisamente, la inclusión del anhelado modo historia que se echó en falta en el anterior. Aunque... hay una sorpresa: en esta ocasión, no se encarnará a los defensores de la Fuerza, sino a los nuevos campeones del Lado Oscuro.

Ven al Lado Oscuro...

Endor ha caído y la segunda Estrella de la Muerte ha sido destruida. Los terroristas y traidores de la Alianza Rebelde han logrado asestar un golpe mortal contra el corazón del Nuevo Orden, asesinando al Emperador Palpatine y a su agente de confianza, Lord Darth Vader. Tiempos oscuros se aproximan para la Galaxia, abocada al caos y a la anarquía ahora que la Alianza Rebelde se dispone a reinstaurar, una vez más, la corrupta República. Pero no todo está perdido. De entre las cenizas del Imperio, surgen héroes dispuestos a defender la ley y el orden y reinstaurar, una vez más, el gobierno legítimo de la Galaxia. La comandante Iden Versio, de las Fuerzas Especiales del Escuadrón Inferno, será la encargada de asumir el mando del liderato de las fuerzas armadas del Imperio para conducir de nuevo a sus hombres a la victoria y traer de vuelta la paz del Imperio a lo largo y ancho de los sistemas conocidos...

Bajo esta premisa arrancará *Star Wars Battlefront II*, un título cuyo modo historia, para sorpresa de todos, no se centrará en los de siempre, en los buenos, sino en el Imperio. Y es que, desde DICE, han querido dar la vuelta a la tortilla, con ua novedosa campaña realizada por Motive Studios. Los desarrolladores han optado por un camino tan atrevido como provocativo: el de contar el punto de vista del antagonista. Este atípico planteamiento »

UNA HISTORIA ORIGINAL QUE YA ES CANON DE STAR WARS

Battlefront II **es el primer juego de la nueva era de Star Wars que contará una historia oficial de envergadura fuera de las películas. Su trama servirá de nexo entre "El retorno del Jedi" y "El despertar de la Fuerza". Ésta se desarrollará a lo largo de treinta años, explorando hechos importantes como la Batalla de Jakku o la destrucción de la Base Starkiller. Veremos personajes nuevos, creados para el juego, así como otros ya conocidos.**



IDEN VERSIO. Es la líder del Escuadrón Inferno y la protagonista del juego. Su objetivo será el de vengar la muerte del difunto Emperador en Endor.



ESCUADRÓN INFERNO. Son las Fuerzas Especiales del Imperio. Sus miembros visten un distintivo uniforme negro con motivos rojos.



EL CENTINELA. Es un droide mensajero personal del Emperador. Su misión es entregar las últimas voluntades del Lord Sith a sus oficiales más leales.



LUKE SKYWALKER. En esta ocasión, será el "malo de la película". Tendremos que darle caza. Aun así, podremos jugar con él en la campaña...

» pondrá el foco en la búsqueda de las motivaciones de los hombres y las mujeres que luchan por el Imperio. Habitualmente, se muestra que el bando imperial está compuesto por soldados anónimos, torpes y malvados, cuyo fin último parece el de someter la galaxia a su férreo control. En este sentido, el nuevo juego pretende dar un giro de tuerca y matizar una serie de cuestiones controvertidas.

¿Qué hace que tanta gente se una al Imperio? ¿Qué puede llevar a los jóvenes a convertirse en tropas de asalto, oficiales imperiales o pilotos de TIE? Rompiendo con la simplista narrativa existente en las películas y en la mayor parte de relatos, *Star Wars Battlefront II* ahondará en estas cuestiones, demostrando y evidenciando que hasta el Imperio tiene héroes que motivan e inspiran a una parte importante de la población galáctica, que no tiene que ser necesariamente malvada.

¡La esperanza no les salvará!

De esta manera, *Star Wars Battlefront II* mostrará la perspectiva interna del Imperio, reflejando sus motivaciones y exponiendo por qué sus soldados y altos mandos creen en el Nuevo Orden del Emperador, por qué seguirán la lucha contra las renegadas fuerzas de los terroristas rebeldes y por qué, en última instancia, el aparato militar del Imperio se acabará reformulando en la Primera Orden, como ya vimos en el "Episodio VII".

Será precisamente a través de los ojos de Iden Versio que asistamos a esta progresión militar y política a lo largo de treinta años de historia, que se desarrollarán en el modo campaña y que empezarán en "El Retorno del Jedi", siguiendo con los hechos del cómic "Star War: Imperio destruido" y las novelas "Star Wars: Consecuencias", hasta su desenlace aparente durante la batalla de la Base Starkiller. Por ello, visitaremos lugares como Endor, Jakku o el citado planeta helado que sirve de cuartel general a la Primera Orden.

Ahora bien, Iden Versio no será el único personaje que se podrá manejar, ni será una historia aparentemente lineal. Según los primeros datos que nos han facilitado los desarrolladores, diversos personajes heroicos también serán jugables durante el modo campaña, lo que permitirá completar la experiencia narrativa con puntos de vista contrapuestos, como el de Luke Skywalker, que también será uno de los antagonistas de la historia, o »

SWBII NOS CONTARÁ SU HISTORIA DESDE LA PERSPECTIVA DEL IMPERIO







Las naves seguirán siendo una de las claves de este juego. Tendremos cazas y cargueros icónicos por doquier, que podremos personalizar a nuestro gusto.



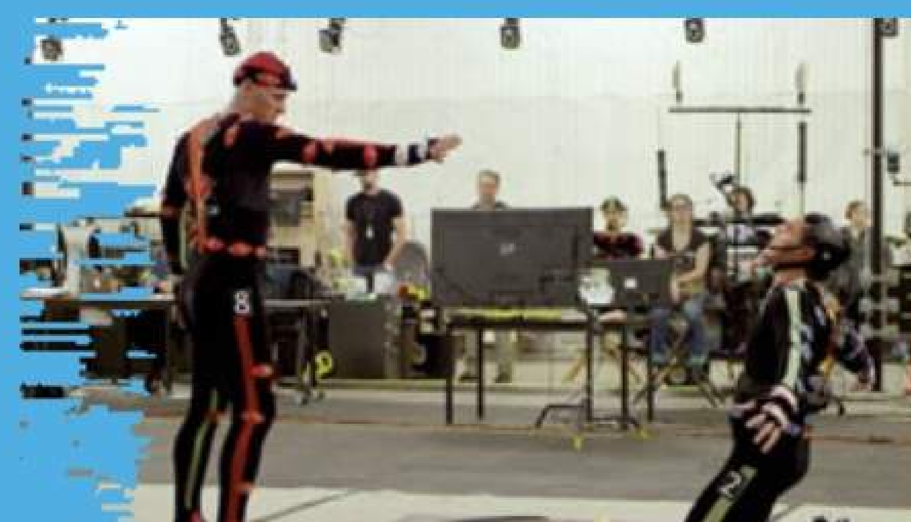
Desde Naboo hasta la base Starkiller, exploraremos los planetas más importantes de la galaxia de Star Wars, encarnando a sus principales héroes y villanos.





ASÍ SE CREA LA MAGIA

DICE ha querido hacer real la experiencia de *Battlefront II*. Para ello, ha recurrido a tecnologías punteras para brindarnos una experiencia narrativa única. Una de ellas es la captura de movimientos, que capta el desplazamiento y las expresiones de actores de carne y hueso para, luego, retocarlos digitalmente, logrando resultados espectaculares, tanto en el propio gameplay como en las escenas cinematográficas.



Veremos un gran reparto para las secuencias entre fases. En él, destaca la actriz Janina Gavankar (Iden Versio).



La fotogrametría ha vuelto a ser utilizada para recrear texturas y objetos con todo detalle a partir de fotografías.



Los escenarios de la tercera trilogía también serán jugables en esta entrega, como los soldados, héroes y naves de la Primera Orden.

REIMAGINANDO EL UNIVERSO STAR WARS

Volveremos a visitar planetas conocidos, como Tatooine o Jakku, pero *Star Wars Battlefront II* pretende ampliar el número de mundos que pisaremos más allá de los de la trilogía original. En esta secuela, los escenarios se ampliarán a escenarios pertenecientes a las tres eras de la saga, es decir, a todas las películas. Estarán Naboo, Kamino o la Base Starkiller. Además, incluirá Vardos, el mundo natal de Iden Versio, una suerte de planeta-utopía proimperial que debutará en el canon oficial de Star Wars a través del juego.



KAMINO, EL PLANETA DE LOS CLONES



JAKKU, EL CEMENTERIO DE NAVES



EL MUNDO IMPERIAL DE VARDOS



LA LUNA DE ENDOR



HOTH, EL YERMO HELADO



La lucha también se llevará al espacio, donde las batallas entre flotas con todo tipo de naves (con los cazas estelares a la cabeza) alcanzarán un nivel de intensidad cósmico...





» el de Kylo Ren, el "héroe" moderno del Lado Oscuro de la Fuerza.

Todo ello, además, supone otra novedad muy fresca. Se trata de la primera historia original que forma parte del canon y que proviene de una consola de sobremesa o PC desde que Disney reiniciara el llamado Universo Expandido. Esto es, el viaje de Iden Versio se entenderá como el puente oficial y principal que une la trilogía original de Star Wars con "El despertar de la Fuerza".

Impresionante, muy impresionante

Si bien el modo campaña fue la principal ausencia del primer *Battlefront*, éste no va a ser el único incentivo que habrá para jugar a *Star Wars Battlefront II*. DICE y Criterion han estado trabajando mano a mano para mejorar las mecánicas multijugador del primer juego y, a grandes rasgos, éste va a ser el resultado...

Bernd Diemer explicó durante la presentación que el origen de la nueva serie *Star Wars Battlefront* se fundamenta en la premisa de hacer sentir al jugador que, realmente, está dentro del universo de Star Wars. Esto es, sentir que es un personaje más de la mitología de La Guerra de las Galaxias, con una serie de motivaciones: su arma, la Fuerza, sus compañeros, su familia... El nuevo sistema de personajes apunta en esta dirección.

Battlefront II pretende dar preeminencia a la especialización de las clases y a la idea de que el jugador sienta cómo su personaje crece, evoluciona y llega a ser algo más que un simple soldado de a pie con alguna que otra mejora y personalización estética. Si antes nos limitábamos a desbloquear armas, cartas estelares, con bonus y armamento específicos, y algunas cartas de clases (soldado, explorador y protector), esta nueva entrega nos permitirá actuar en el campo de batalla como soldados especializados pertenecientes a todas las épocas que abarcan las películas. Desde "La Amenaza Fantasma" hasta la época de "Los últimos Jedi". Desde el ejército droide hasta la Primera Orden, pasando por los clones de la República.

Más concretamente, se han señalado cuatro clases diferenciadas: oficial, asalto, soldado pesado y especialista (una suerte de zapador/ingeniero). Cada una de estas clases contará con sus propias habilidades. La existencia de esta separación de roles está llamada a crear especializaciones que permitan la colaboración entre jugadores y también una »

NUESTRO AVATAR CRECERÁ HASTA CONVERTIRSE EN HÉROE Y LEYENDA

HACE MUCHO TIEMPO, EN UN MULTIJUGADOR MUY, MUY GRANDE...

Aunque *Battlefront II* tendrá modo campaña, el multijugador seguirá siendo una parte central del juego. No será un calco del sistema de la anterior entrega. DICE y Criterion han mejorado sustancialmente este modo, con mejoras y nuevas mecánicas...





PROGRESIÓN

Una de las novedades del juego serán las clases. Podremos jugar como oficial, asalto, pesado y especialista. Cada una tendrá unas habilidades y fortalezas únicas. Esto nos permitirá especializarnos en un tipo determinado de juego, pero, además, nuestro personaje se irá haciendo más fuerte con el paso de las batallas, hasta convertirse en un "minihéroe" entre el resto de los soldados.

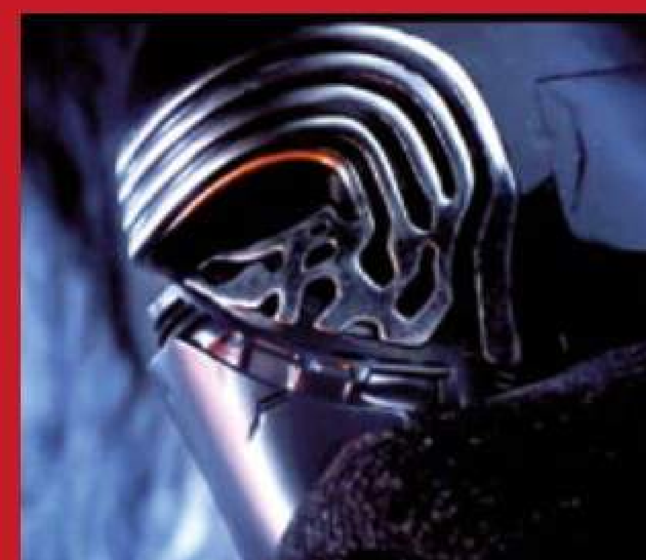
VEHÍCULOS

Las naves seguirán siendo de lo más divertido del juego. Pero, además, ahora podremos personalizarlas y que se vuelvan más y más temibles. Criterion y DICE nos proponen hacer "heroicas" nuestras naves, logrando que éstas también vayan, con el tiempo, convirtiéndose en vehículos de renombre y adquiriendo habilidades especiales que nos darán un poquito de ventaja en el campo de batalla.











NUEVOS HÉROES

Darth Maul, Kylo Ren, el Maestro Yoda, Rey y muchos más nombres ilustres de la saga se unen a la lucha. Los héroes de toda la historia de Star Wars también estarán disponibles en el multijugador. Contarán con distintos aspectos y habilidades únicas que iremos adquiriendo y personalizando a medida que progresemos con dicho héroe en el juego.


Iden Versio tiene el honor de ser la primera mujer fuerte de los videojuegos de la nueva era de Star Wars, así como la primera heroína imperial.







¿ADIÓS AL PASE DE TEMPORADA?

A diferencia del primer *Battlefront*, su secuela no tendrá pase de temporada y, posiblemente, los mapas y los modos serán gratuitos para no fragmentar a la comunidad (¿quizá habrá que pagar por la personalización?). En cualquier caso, la edición Deluxe Elite Trooper contará con contenidos exclusivos...

» progresión específica, la cual culminará con soldados que puedan rivalizar con los héroes incluso en cuanto a poder se refiere. Uno de los añadidos interesantes que marcarán esta progresión de poder será también la modificación de armas, que podrán ser potenciadas, ofreciendo ventajas interesantes en el campo de batalla. Paralelamente, los vehículos y las naves también tendrán un carácter heroico. En la anterior versión del juego, tuvimos "naves héroe", y se van a mantener, pero con salvedades. Como ocurrirá con las unidades de tierra, el jugador también podrá modificar su caza y aplicarle mejoras a fin de convertirla en legendaria, como los cazas de Wedge Antilles, Poe Dameron o el Halcón Milenario. Todas ellas, modificadas previamente, aunque el juego las contará como heroicas.

Ojo, los héroes no han quedado de lado. Además de añadir personajes del resto de las películas, como Darth Maul, Kylo Ren o Rey (aunque hay más, aún no se ha confirmado a quiénes veremos), las unidades de héroe contarán también con nuevas características. Por un lado, los héroes también experimentarán una progresión que servirá para que sus habilidades épicas puedan personalizarse; por otro, podrán modificarse apariencias alternativas. Por eso, resultará poco habitual que el juego con los héroes sea siempre igual.

La Fuerza estará contigo ya...

En conjunto, todo cuanto promete *Battlefront II* es muy sugerente y apetitoso. Estamos ante un salto cuantitativo y cualitativo respecto al anterior. Tanto fans del género como seguidores acérrimos de la Galaxia de George Lucas encontrarán en él un título irresistible, llamado a limar las carencias del primer *Battlefront* y a consagrarse como un producto redondo y completo desde su lanzamiento.

Ora sea en su modo historia, ora campeando en sus campañas cooperativas y multijugador, los usuarios encontrarán en él uno de los títulos más frescos y plenos en materia de videojuegos de Star Wars. No hará falta que seas fan de la saga para disfrutarlo, pero, si lo eres, lo vas a gozar como un Ewok... ■

AL HABLA CON BERND DIEMER

Director creativo de DICE

« QUEREMOS QUE EL JUGADOR SEA RECOMPENSADO EN CADA MODO DEL JUEGO »



Empecemos hablado de la campaña. ¿Podrías decirnos cuántas horas ofrecerá?
No lo sabemos todavía. Pero te puedo asegurar que estamos tratando de que sea muy completa. Queremos que tenga la profundidad adecuada y que la historia cuente todo lo que tenga que contar. Por eso, no la hemos cerrado del todo, pero vamos a tener una campaña que explique mucho de la historia de Star Wars entre las dos películas.

¿Tendremos cooperativo para el juego en campaña de *Star Wars Battlefront II*?
Habrá un modo cooperativo, pero, desgraciadamente, no estará en el modo historia.

¿Habrá alguna recompensa especial que haga que merezca la pena jugar la campaña y los desafíos, tales como armas secretas o habilidades ocultas para los personajes?
Sí. La hay. Hay una cosa muy emocionante en ello. Queremos que el jugador sea recompensado en cada modo del juego. Todo tiene un trasfondo y una razón de ser. Soldados, vehículos, armas... Vais a encontrar satisfactorio y con mucho sentido el jugar el modo campaña individual, pero también los otros modos. Pretendemos que sea un desafío y que el juego te exija aprender para convertirte en mejor jugador, mejor héroe para tu causa. Se trata de crecer y sentir que tu héroe está dentro de una de las películas.

Y, hablando del multijugador, se mantienen los héroes y los villanos, lo que nos permitía controlar temporalmente a personajes emblemáticos como Luke Skywalker o Darth Vader. ¿Pero a qué otros héroes vamos a manejar, además de los personajes clásicos?
Ya os hemos revelado a Darth Maul y a Kylo Ren en el tráiler. Hay muchos más personajes que aún no hemos revelado, pero no puedo deciros quiénes más veréis todavía (risas). Hemos intentado que estén los preferidos de todo el mundo, pero va a haber bastantes, ¿sabes? Déjame preguntarte: ¿Cuál es tu personaje preferido?

Era llamativo jugar con Darth Vader. Quizá porque había pocos personajes que pudieran luchar efectivamente cuerpo a cuerpo.
Precisamente. Por eso, por ejemplo, cuando estábamos diseñando a Darth Maul en el juego, tuvimos que hacer muchas pruebas con el personaje. Teníamos que pulir mucho el "muñeco", porque se trata de un personaje muy molón y que reparte mucha "leña". Es un artista marcial, un luchador de melé. Siempre se está moviendo, y es la clave de su funcionamiento. En ese aspecto, creemos que su puesta en escena en el juego tenía que quedar muy bien. Tanto su apariencia física como su mecánica de juego tenían que encajar con las de los otros héroes y unidades. Tuvimos que hacer muchas mejoras en ese campo para que los jugadores tuvieran la sensación real de que estaban teniendo todo ese poder en sus manos mientras luchaban contra otros jugadores.

Una de las cosas que se más se criticaron del anterior *Battlefront* fue la integración de vehículos y tropas de tierra. Hasta que llegaron los DLC, no pudimos pilotar una nave y luchar como soldado en el mismo escenario. ¿Podremos hacerlo ahora desde el principio, sin esperar a ampliaciones o parches?
Sí. Las naves son uno de los componentes principales del multijugador. No creo que fuera un juego de DICE si no pudieras usar los vehículos. De hecho, uno de los atractivos del juego son las luchas en el espacio, aunque los escenarios de combates espaciales únicos se han mantenido.

¿Y será posible que, dentro de un misma nave, uno o más jugadores ocupen, por ejemplo, un puesto de artillero y otro de piloto?
No puedo decirtelo... Todavía.

Dado que la demo VR del "Episodio VII" es una de las experiencias mejor valoradas de PS VR, ¿podemos esperar algo en este sentido para *Battlefront II*?
(Niega con la cabeza) Nuevamente, no puedo hablar de eso. De verdad que lo siento.

Aun así, ¿es una locura hablar, en estos momentos, de un juego de combate espacial de Star Wars creado por DICE y con modo VR, como *Resident Evil 7*?
¿Un juego de Star Wars en un entorno de realidad virtual? No lo sé, realmente. En la saga *Battlefront*, nos centramos en juegos "de pantalla", en principio. ¡Pero sería genial hacerlo! ¡A mí me encantaría!





EL ESCUADRÓN INFERNO

La historia de Iden Versio será un relato canónico que enlazará dos trilogías con los hechos de novelas y cómics. Su peso será tal que hasta tendrá una novela y una figura de acción...

LA FIGURA. La prestigiosa línea de figuras "Black Series" de Hasbro lanzará en otoño una dedicada a los agentes del Escuadrón Inferno, la unidad de Iden Versio. Desgraciadamente, será difícil hacerse con ella en España. Es una figura exclusiva de la cadena Gamestop sólo para el mercado americano.

LA NOVELA. Christie Golden ("Star Wars: El Discípulo Oscuro") escribirá la novela de *Star Wars Battlefront II*: "Inferno Squad". Su trama será una precuela que hará las veces de puente entre los eventos de la película "Rogue One: Una historia de Star Wars" y los hechos narrados en el videojuego.



40 JUEGOS PARA SEGUIR CREYENDO EN PS VR EN 2017

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Con un millón de unidades vendidas, PS VR celebra sus primeros seis meses de vida con cierta sensación de que "no hay juegos nuevos". Pero... ¿es cierta?

Hace poco más de medio año, PlayStation VR llegaba a las tiendas de todo el mundo arropado por un buen puñado de juegos, demos y experiencias que aumentaron sensiblemente, en número, hasta alcanzar los casi 50 títulos en sus primeros tres meses de vida comercial. Por si fuera poco, incluso el software que se encarga del funcionamiento del visor también se ha actualizado, atenuando algunos de sus problemas »



1


2


3


4

GRANDES NOMBRES EN RV

1 ▸ GRAN TURISMO SPORT

■ VELOCIDAD ■ POLYPHONY DIGITAL ■ 2017

Concebido como una entrega orientada a los eSports o competiciones electrónicas, este título también reservará un hueco a la realidad virtual, aunque aún no se ha detallado en qué consistirá. Por una reciente beta, sabemos que el menú principal contará con un apartado VR, aunque no se sabe si, aparte de disfrutar alguna carrera suelta, habrá competiciones, modo foto y demás.

2 ▸ ACE COMBAT 7

■ SIMULADOR ■ BANDAI NAMCO ■ 2017

Aunque el acercamiento bien podría haber sido como el de *Resident Evil 7* (haber hecho el juego entero compatible con PS VR), finalmente sólo podremos jugar algunas misiones especiales fuera de la campaña principal. Dicen que es tan vertiginoso que marea...

3 ▸ TEKKEN 7

■ LUCHA ■ BANDAI NAMCO ■ 7 DE JUNIO

A menos de un mes para el lanzamiento del juego, Bandai Namco aún no ha confirmado en qué consistirá el modo RV de la versión para PS4. Mucho nos tememos que será algún minijuego tipo Tekken Bowling o algo similar. Todo apunta a que será algo anecdótico...

4 ▸ PROJECT CARS 2

■ VELOCIDAD ■ SLIGHTY MAD STUDIOS ■ FINALES DE 2017

Los creadores del esperado simulador de velocidad han comentado que están muy interesados en el visor, aunque aún no han confirmado qué tipo de compatibilidad podemos esperar. ¿Total? ¿Sólo algunos modos?

5 ▸ MEGADIMENSION NEPTUNIA VIIR

■ VARIOS ■ COMPILE HEART ■ SIN CONFIRMAR

Se trata del remake de *Megadimensión Neptunia VII* con nuevas funciones de RV, como poder pasar un día con las diosas del juego.




6


7

SHOOTERS "ESTÁTICOS"

6 ▸ THE WALKER

■ SHOOTER ■ THE HAYMAKER ■ 2017

Este título de producción china combinará el uso de armas de fuego, armas blancas y hechizos (por ejemplo, congelación) para enfrentarnos a las hordas de enemigos que nos acecharán... y que crecerán en dificultad, número y dureza. No podremos movernos del sitio (de ahí lo de shooter "estático").

7 ▸ ANCIENT AMULATOR

■ TOWER DEFENSE ■ TIGAMES ■ VERANO DE 2017

Elige una clase de héroe (arquero, mago...) y prepárate para defender tu castillo de oleadas de enemigos. Se manejará con dos mandos Move (como *The Walker*), con los que controlaremos armas de fuego, espadas, hechizos...



8



9

NUEVAS CASAS ENCANTADAS

8 ▸ VISAGE

■ VARIOS ■ SADSQUARE STUDIO ■ 2017

Tras las cancelaciones de *Silent Hills* y *Allison Road*, la nueva esperanza blanca del terror en el interior de una casa fotorrealista se llama *Visage*. Es una aventura que se ambientará en los años 80 y que apostará por el terror psicológico: seremos testigos de los brutales asesinatos que en ella tuvieron lugar...

9 ▸ DON'T KNOCK TWICE

■ SURVIVAL HORROR ■ WALES INTERACTIVE ■ 2017

Desarrollado a la vez que la película homónima, será una aventura de terror que girará en torno a una leyenda maldita de una bruja que vuelve a la vida si llamas dos veces a la puerta de una mansión. En el pellejo de la madre de una niña desaparecida, adivina dónde tendremos que meternos...

10 ▸ PARANORMAL ACTIVITY THE LOST SOUL

■ AVENTURA DE TERROR ■ VRWERX ■ 2017

Inspirado en la ambientación de las películas de esta saga de terror, para muchos usuarios de PC es EL JUEGO DE TERROR. De nuevo, nos esperan una casa maldita, eventos paranormales... y sustos por doquier.

10



EL TERROR SEGUIRÁ SIENDO UNO DE LOS PILARES DE PS VR EN 2017, Y DE LOS QUE MÁS "ALEGRÍAS" DARÁN

» (como los "tembleques" de PS Camera o su tendencia a perder el punto de refencia en el visor) e, incluso, añadiendo nuevas funciones, como la compatibilidad con los Blu-rays 3D o los vídeos 360º de Youtube.

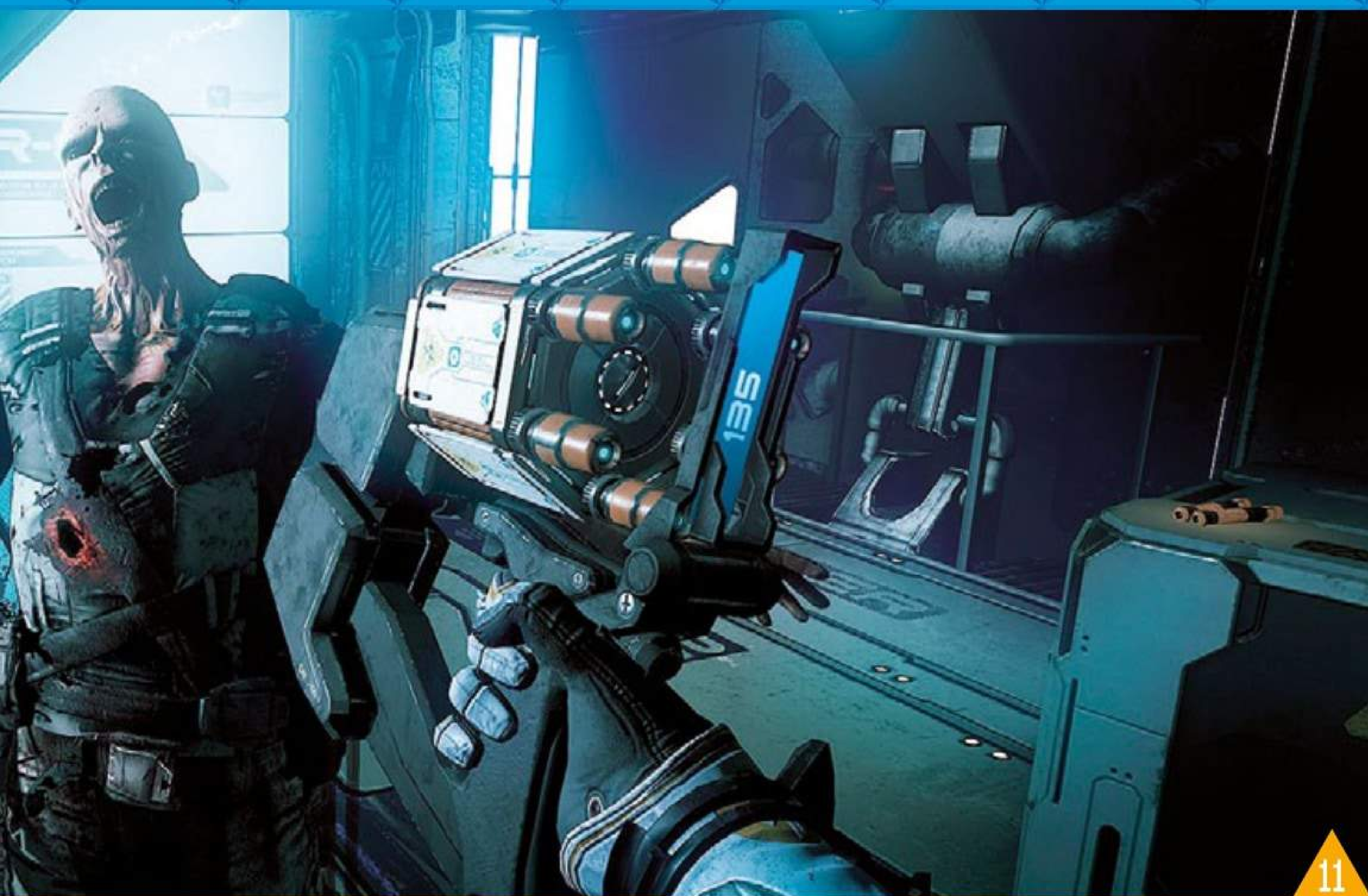
Así, con la sensación de "avalancha" de los primeros meses ya superada, el goteo de novedades ha seguido de un modo u otro, aunque ya sin el fuste del arranque y con cierta sensación de que el visor no está recibiendo juegos. Esta percepción quizá se deba a que pocos estudios "grandes" están preparando contenido Triple A para el visor (o, al menos, de forma confirmada). Con la excepción de Capcom y su sobresaliente *Resident Evil 7* —de lejos, una de las mejores experiencias para disfrutar con el visor—, pocas o muy pocas compañías han optado por lanzar sus títulos considerando esta opción, es decir, haciendo que sean compatibles con el visor de realidad virtual, que no exclusivos.

PERO... ¿REALMENTE HAY "SEQUÍA"?

Otros reputados desarrolladores, como Codemasters, también han explorado otras posibilidades con su último, y también soberbio, *DiRT Rally*, lanzando como DLC su modo VR y, paralelamente, reeditando el juego como *Dirt Rally Plus VR* a precio reducido.

Ubisoft, por su parte, ha optado por distanciarse de sus sagas más conocidas para apostar por otro tipo de juegos, como *Eagle Flight*, el curioso simulador de vuelo multijugador que nos convierte en ave, o el juego social *Werewolves Within*, en el que tenemos que desentrañar quiénes son los hombres lobo. E, incluso, han hecho compatible su arcade *TrackMania Turbo*.

Aclarado que una parte del problema es que lo que falta son "grandes nombres", lo cierto es que PS VR ha estado recibiendo buenos títulos en los últimos meses. Muchos son de procedencia indie o de estudios menores, pero no por ello menos interesantes o divertidos. »


11


13

HORROR EN 1ª PERSONA

11▸ THE PERSISTENCE

■ SURVIVAL HORROR ■ FIRESPRITE ■ 2017

Una sorpresa reciente, que nos transportará a la Persistence, una nave espacial generada proceduralmente que cambiará cada vez que muramos (y lo haremos a menudo). Los responsables de que muramos serán los muertos mutados que resucitarán tras un grave fallo en un experimento. Roguelike, RV y terror... ¡Promete!

12▸ PERVADER VR

■ VARIOS ■ LIGHT & DIGITAL ■ 2017

Bajo el paraguas "China Hero's Project", muchos estudios chinos han presentado sus proyectos, y éste es uno de los que llegarán a VR. Los datos son algo limitados, pero será un survival horror en el que asistiremos a una misma crisis, pero desde distintas perspectivas.

13▸ SYNDROME

■ SURVIVAL HORROR ■ BIG MOON STUDIOS ■ 28 DE ABRIL

Más supervivencia y terror en el espacio, en esta ocasión en el interior de una nave que va a la deriva. Munición muy escasa, enemigos que sienten nuestra presencia y una opresiva atmósfera serán sus señas. Contará con edición física cortesía de Meridiem Games.

14▸ SYREN

■ SURVIVAL HORROR ■ HAMMERHEAD ■ 2017

Pasamos al terror submarino, a una base donde se han llevado a cabo experimentos biológicos para recrear unas criaturas extintas... que quieren un pedacito nuestro. Una lucha contrarreloj para huir de la base vivo.

15▸ KILL X

■ SHOOTER ■ VIVAGAMES ■ 2017

Otro proyecto chino, cuya demo está disponible en el PSN de ese territorio. Se trata de un shooter subjetivo en el que debemos sobrevivir en una zona acotada, pero por la que podemos movernos libremente, acabando con unos extraños mutantes que salen a nuestro paso.

16▸ THE HUM: ABDUCTIONS

■ TERROR ■ TOTWISE STUDIOS ■ 2017

El universo de ficción "The Hum" alberga novelas y juegos. Abductions es uno de ellos y asumiremos el papel de una mujer cuyo marido ha desaparecido sin dejar rastro ¿a causa de una abducción alien?


13


14


15

NUEVAS EXPERIENCIAS

17▸ STAR TREK BRIDGE CREW

■ VARIOS ■ UBISOFT ■ 30 DE MAYO

Forma parte de la tripulación de la aclamada serie televisiva (y de las películas) y coordínate con el resto de miembros para surcar el espacio. Contará con diversos modos, como "Misiones en curso", con misiones aleatorias y cientos de horas de juego.


17

18▸ ARK PARK

■ EXPERIENCIA ■ SNAIL GAMES ■ 2017

Los creadores de *Ark: Survival Evolved* preparan una experiencia que va a ser lo más parecido a "Parque Jurásico" que vas a encontrar en PS VR. Un parque temático que te permitirá interactuar con diferentes clases de dinosaurio, explorar su hábitat y mucho más.


18


16


19


20

GRANDES SAGAS, COMO TEKKEN O GRAN TURISMO, APOSTARÁN TIBIAMENTE POR LA REALIDAD VIRTUAL

» En muchos casos, han sido los encargados de seguir expandiendo el espectro de géneros disponibles, como pueda ser la "simulación bélica" (*Lethal VR* nos ha permitido experimentar el manejo de diversas armas, tanto blancas como de fuego) o *Pinball FX2 VR*, un completo simulador de pinball con tres tableros distintos (se pueden añadir más vía DLC) y unas logradas sensaciones de estar ante una mesa de pinball. O *Korix*, un interesante juego de estrategia con apariencia vectorial. Por haber, hasta ha habido nuevas experiencias virtuales, algunas muy interesantes y atractivas, como *Apollo 11 VR*, que nos permite estar "virtualmente" presentes en un evento histórico real, como fue la llegada del hombre a la Luna. Hasta el mejorable *Virry VR* te permitirá disfrutar de un safari virtual sin salir de casa.

Incluso en esta categoría de juegos "menores", ha sido posible encontrar algunos títulos con nombre propio, como *Psychonauts in Rhombus Ruin*, un título que hace las veces de nexo de unión entre *Psychonauts*, la querida aventura de culto, y su secuela. Son experiencias notables, en muchos casos, aunque el gran público sigue echando en falta nombres conocidos.

LA PERSPECTIVA PARA 2017

A falta de conocer los posibles anuncios que dejará el E3 en materia de RV, todo apunta a que la tónica general va a seguir siendo la misma y que no habrá grandes superproducciones, al menos, a corto plazo. Muchas sagas veteranas, como *Tekken*, *Ace Combat* o *Gran Turismo*, van a incluir alguna funcionalidad específica, aunque, en algunos casos, todo apunta a que será más anecdótica que otra cosa. No imitarán el modelo de *RE7*, es decir, no podremos disfrutar de todo el juego en VR, sino de algunos modos o funciones específicas.

Más allá de estos títulos conocidos, los anuncios realizados hasta la fecha permiten seguir encontrando títulos interesantes a lo largo de todo el año. Y, aunque la gran mayoría carece de una gran licencia que los res- »

OTRAS FORMAS DE VIVIR AVENTURAS

19 ▸ STIFFLED

■ AVENTURA DE TERROR ■ GATTAI GAMES ■ 2017

Un título nada convencional, que nos arrastrará a un oscuro mundo, en el que apenas veremos. Gracias a un micrófono, el de PS Camera o el de un headset, podremos hablar o emitir ruidos... cuyas ondas rebotarán en el juego, definiendo el contorno de lo que nos rodea. Pero ojo, porque alguna criatura también los escuchará y sabrá dónde estamos...

20 ▸ MEGATON RAINFALL

■ SIMULADOR ■ PENTADIMENSIONAL GAMES ■ 2017

Será un simulador de superhéroe en primera persona, que nos permitirá volar y desplegar algunos poderes especiales para detener una invasión alienígena. Hará especial hincapié en la destrucción del entorno y ha mejorado mucho técnicamente en los últimos meses.

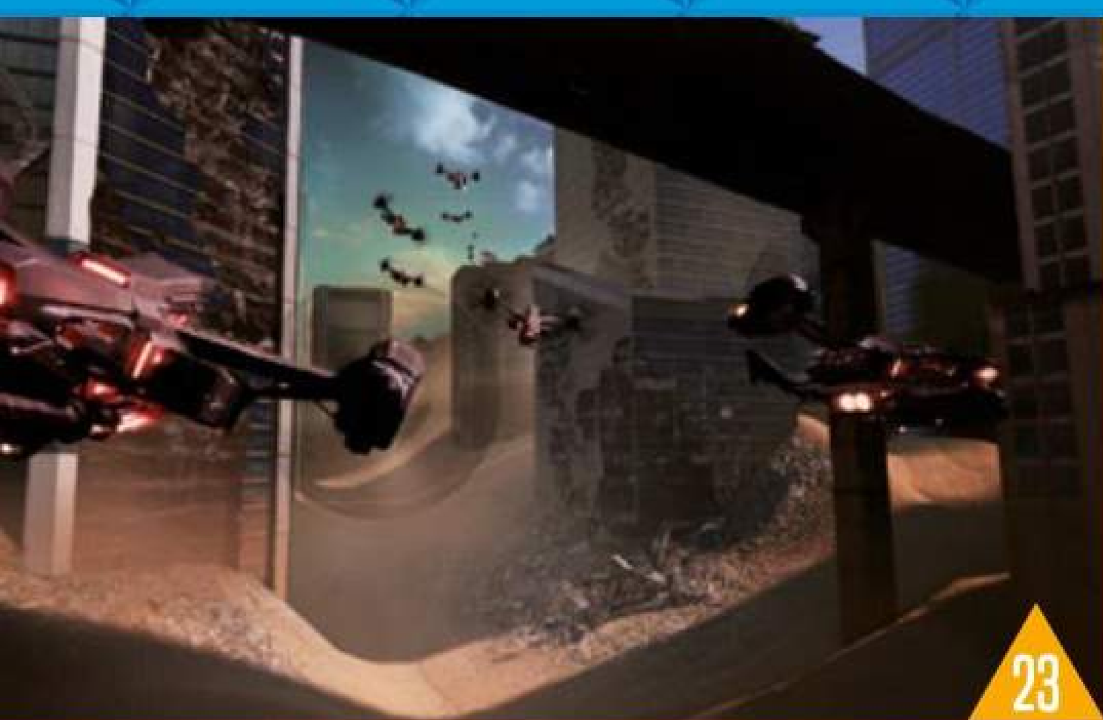
21 ▸ THE INVISIBLE HOURS

■ AVENTURA ■ TEQUILA WORKS ■ 2017

No contento con *Rime* y con crear el apartado artístico de *The Sexy Brutale*, Tequila Works también prepara esta aventura de misterio e investigación, que nos invitará a resolver una serie de asesinatos con una trama no lineal.


21




23


24



25


22

JUGANDO A SER GIGANTES

22 ▸ GIANT COP

■ AVENTURA ■ OTHER OCEAN ■ 2017

En el pellejo de un policía gigante, tendrás que defender a Micro City de un complot criminal. Al estilo "sandbox", podrás trastear libremente con el mundo, interactuar con objetos (desde peatones a vehículos y más) y resolver situaciones de todo tipo, desde controlar una protesta a contener a unos vecinos ruidosos...

23 ▸ ARCHANGEL

■ SHOOTER ■ SKYDANCE INTERACTIVE ■ 2017

Skydance, un estudio ligado a Paramount, ha puesto también sus ojos en la realidad virtual y prepara tanto juegos como experiencias (una de ellas, basada en su reciente estreno "Life - Vida"). Por su parte, *Archangel* será un juego de acción que nos pondrá a los mandos de un mecha en un postapocalíptico mundo.

24 ▸ GOLEM

■ ACCIÓN ■ HIGHWIRE GAMES ■ 2017

Un título que generó una gran expectación, pero del que llevamos sin saber nada desde hace meses. Nos convertirá en una especie de médium capaz de controlar de forma remota a un poderoso golem.

25 ▸ DINO FRONTIER

■ ESTRATEGIA ■ UBER ENTERTAINMENT ■ 2017

Conviértete en el alcade de una ciudad fronteriza en el lejano Oeste. Pero no será un Oeste cualquiera, ya que los dinosaurios coexisten con los vaqueros. Asigna recursos y haz que tu ciudad crezca en este marco.

ACCIÓN ESPACIAL

26 ▸ FARPOINT

■ SHOOTER ■ IMPULSE GEAR ■ 17 DE MAYO

Será uno de los plafos fuertes de PS VR en esta primavera, una aventura que nos invitará a sobrevivir y escapar de un planeta hostil. Contará con modo cooperativo online para dos jugadores y, gracias a un nuevo periférico, podremos jugar como si tuviéramos un arma entre las manos (funciona francamente bien).


26


27

27 ▸ FRONTIER

■ SHOOTER ■ SURGICAL SCALPELS ■ 2017

Conocido hasta hace poco como *Project Boundary*, *Frontier* será un shooter espacial orientado al multijugador, cuyas refriegas se vivirán en gravedad cero, tanto en el exterior como en el interior de estaciones espaciales.



28

28 ▸ STARBLOOD ARENA

■ SHOOTER ■ WHITEMOON STUDIOS / SIE ■ YA DISPONIBLE

Un shooter orientado al multijugador que remite al estilo del clásico *Forsaken* y que nos pone a los mandos de una nave capaz de desplazarse y disparar en 360º. Un juego correcto, pero que escasea en modos y mapas.


29



30



PROPUESTAS COMO PIXEL RIPPED 1989 DEMUESTRAN QUE, EN LA RV, HAY HUECO PARA IDEAS ORIGINALES

JUEGOS CON MENSAJE

29 EVERYTHING

■ VARIOS ■ DAVID O'REILLY ■ YA DISPONIBLE

En su título, "todo", descansa la filosofía de este peculiar "juego". Puedes ser "todo", desde una mariquita a un oso y otros animales, a planetas, galaxias o, incluso, células, para ver cómo todo está interrelacionado. Y "todo", con la narración del filósofo Alan Watts.

30 THE AMERICAN DREAM

■ SHOOTER ■ SAMURAI PUNK ■ 2017

Una sátira sobre la cultura de las armas en los EE.UU., que nos invitará a utilizarlas desde que somos bebés (disparando a las tarjetas que saque nuestra madre) a adulto trabajador, para hacer agujeros en bagels...

31 FATED: THE SILENT OATH

■ AVENTURA ■ FRIMA STUDIO ■ YA DISPONIBLE

Un poco más adelante, podréis encontrar el análisis de este título, que explora las relaciones humanas desde los ojos de un vikingo que vuelve a la vida sin voz, en una aventura ambientada en la mitología nórdica.


31

» palde, algunos apuntan a que tendrán madera de campeón. Si empezamos por las aventuras de terror, que es uno de los géneros que más se están explotando en todos los visores de RV, no van a faltar ni una buena ración de nuevas "casas encantadas" (*Visage*, *Paranormal Activity*, *Don't Knock Twice*) ni títulos que ahondarán en otro tipo de horrores, como las abducciones alienígenas de *The Hum.* Y eso sin hablar de ideas originales como *Stiffled*, que nos arrastrará a un oscuro mundo, en el que las ondas que generemos (a través del micro), siluetearán el contorno de los objetos que nos rodean. Ojo con hacer mucho ruido, porque una bestia acechará...

Si vamos a por experiencias más originales, también parecen despuntar dos "god simulator" o simuladores de dios. El primero, *Giant Cop*, nos convertirá en un poli gigante que debe impedir todo tipo de crímenes aprovechando su gran tamaño (podremos coger coches, ciudadanos...) y armas como una pistola de juguete. *Dino Frontier*, por su parte, nos invitará a erigir una ciudad en un lejano Oeste en el que también hay dinosaurios...

¿HAY HUECO PARA LA ESPERANZA?

Muchos seguirán viendo un panorama desalentador, ante la falta de apuestas "gordas" dentro de la RV, pero lo cierto es que hay motivos para pensar que PS VR nos va a dejar muchas horas de diversión en lo que resta de año. En estas páginas, hemos seleccionado sólo 40 títulos que saldrán en 2017 (algunos, de hecho, acaban de lanzarse), aunque hay muchos más en desarrollo. Son títulos que nos hacen soñar con ideas, mensajes y posibilidades que, fuera de la RV, no se disfrutarían igual. ■











LOCURAS INCLASIFICABLES

32 ▸ PIXEL RIPPED 1989

■ ARCADE ■ PIXEL RIPPED INC. ■ 2017

La realidad virtual permitirá que algo como "jugar a un juego dentro de un juego" sea divertidísimo. En cada nivel, como una clase o un parque, tendremos que terminar nuestro juego favorito en una portátil, evitando que el profesor nos descubra u otros niños nos interrumpan.

33 ▸ SUMMER LESSON

■ SIMULADOR SOCIAL ■ BANDAI NAMCO ■ SIN CONFIRMAR

En la versión japonesa, nos convertirmos en el tutor de una alumna que debe mejorar sus notas, aunque, en el E3, se mostró esta versión más occidentalizada. Está registrado para lanzarse en Europa, pero aún sin fecha...

34 ▸ GNOG

■ PUZLE ■ KO_OP ■ 2 DE MAYO

Un genial puzle que nos invitará a interactuar con distintas "cabezas" con un control point & click, para descubrir todos los secretos que encierran. Su estética es única.

35 ▸ FLY TO KUMA

■ PUZLE ■ COLOPL ■ 2017

Se puede definir "como *Lemmings*, pero en RV y con ositos rosas a los que debemos preparar el camino". En Japón, se lanzó junto a PS VR. No debería tardar en llegar.

36 ▸ POLYBIUS

■ ARCADE ■ LLAMASOFT ■ 28 DE ABRIL

Los creadores de *Tempest 2000* recuperan una vieja leyenda de los recreativos que, dicen, volvía locos a los jugadores. Tranquilos, que aquí será un trance shooter.





REINVENTANDO GÉNEROS

37 ▸ SPARC VR

■ DEPORTIVO ■ SCEE LONDON STUDIO ■ 13 DE OCTUBRE

Mezcla virtual de "balón prisionero" y *Pong*, en la que debemos evitar ser impactados con los esféricos del oponente, y golpearle a él con los nuestros.

38 ▸ DISTANCE

■ VELOCIDAD ■ REFRACT ■ 2017

Inaugurará el género "survival racing", carreras en entornos generados aleatoriamente y repletos de trampas, en los que podremos conducir por paredes, techos...

39 ▸ FANTASTIC CONTRAPTION

■ PUZLE / CONSTRUCCIÓN ■ RADIAL GAMES ■ PRIMAVERA

Secuela espiritual del juego de PC *The Incredible Machine*, a lo largo de 50 niveles tendremos que construir mecanismos de todo tipo para progresar.

40 ▸ STATIK

■ PUZLE ■ TARSIER STUDIOS ■ 24 DE ABRIL

Un curioso juego de puzles que jugará con nuestros sentidos y que nos invitará a desentrañar retorcidos mecanismos que nos atenazan las manos.





EL PRIMER AGUIJONAZO DE PROJECT SCORPIO

Microsoft ya ha desvelado las especificaciones técnicas de Project Scorpio y su propuesta es clara: potencia sin límites.

A finales de 2016, la industria del videojuego (en su vertiente consola) fue testigo de un cambio de tendencia: ya no tendríamos que esperar cinco o más años para encontrar un hardware más potente que relevara a las máquinas del momento. Siguiendo la estela del mercado de las tarjetas gráficas o los smartphones, las consolas estaban llamadas a renovarse de forma más frecuente, cada dos o tres años, para incorporar novedades técnicas como resoluciones más altas, pero sin descuidar la compatibilidad con el hardware y el software disponible. Así, en noviembre del año pasado, asistimos al nacimiento de PS4 Pro, una versión más potente de la consola que, en esencia, mejoraba el rendimiento de los juegos de PS4, incorporando novedades como resoluciones 4K, HDR o una tasa de frames más estable. Microsoft, en la pasada feria E3, anunció que también estaba preparando una revisión más potente de Xbox One, bajo el nombre de Project Scorpio, de la que, recientemente, ha desvelado los primeros datos… y no podrían ser más prometedores.

El escorpión saca su aguijón

En el pasado E3, Microsoft anunció que estaba trabajando en una nueva configuración de hardware que, siendo compatible con todo el catálogo de Xbox One, consiguiera una potencia de proceso de 6 teraflops. Una cifra ambiciosa, si tenemos en cuenta que el modelo original de Xbox One tenía una potencia total

de 1,3 teraflops. Gracias a una herramienta propia, conocida como PIX o "Performance Inspector for Xbox" (algo como inspector de rendimiento para Xbox), los ingenieros de Microsoft evaluaron los principales juegos del sistema para detectar en qué puntos One tenía dificultades para moverlos con soltura. Así, y con el objetivo inicial de poder moverlos todos en 4K, empezaron a modificar los núcleos de proceso (tanto CPU como GPU), para encontrar una combinación óptima. Pero el proyecto fue creciendo en ambición, y ya no bastó con que se aumentara la resolución, sino que también se buscó mejorar otros aspectos, desde la tasa de imágenes a solucionar defectos como el "screen tearing", mejorar la función Game DVR... y mucho más. »

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

EN LAS TRIPAS DE LA BESTIA

Microsoft ha desvelado los principales detalles técnicos de Project Scorpio, así como algunas de las características del hardware, de lo que encontraremos dentro de la consola. A falta de su diseño final, éstos son algunos de los aspectos que ya están confirmados...

VENTILADOR CENTRÍFUGO

Como en Xbox One S, el ventilador será una de las piezas clave para extraer el calor de Scorpio y mantener la consola en unas condiciones óptimas de funcionamiento. Éste será más potente, rápido y silencioso, para garantizar los mejores resultados.

SISTEMA HOVIS

Es un método puntero para maximizar el rendimiento de un hardware y minimizar su consumo eléctrico, que autoajusta el voltaje de los chips según sus necesidades en cada momento.

CÁMARA DE VAPOR

Scorpio será la primera consola con un sistema de refrigeración líquida, algo extendido en los PC. Gracias a este sistema, una cámara con agua destilada absorberá el calor hasta evaporarse... y se volverá a condensar en el disipador. Así, Scorpio siempre estará en condiciones óptimas.

PROCESADOR SCORPIO

El corazón más poderoso que jamás ha tenido una consola: su capacidad de proceso alcanzará los 6 teraflops (unidad de medición de operaciones matemáticas, que indica su capacidad "bruta"). PS4 Pro alcanza los 4,6 TF.

■ La placa de Scorpio ya ha confirmado que estarán presentes los mismos puertos de entrada y salida (HDMI In y Out 2.1, dos USB, óptico, ethernet...), pero no habrá puerto de Kinect (hará falta el adaptador USB).

ASÍ ES EL KIT DE DESARROLLO

Microsoft no ha mostrado cómo sera el diseño final de la consola: sólo ha mostrado el aspecto de los kit de desarrollo, que son como este de aquí...



¿CÓMO MEJORARÁ SCORPIO LOS JUEGOS DE ONE Y 360?

La potencia extra de Scorpio, que recordemos que es de más de 4,6 teraflops respecto a la Xbox One original, estará disponible para todas las funciones del sistema y el catálogo de juegos existente, incluidos los retrocompatibles de Xbox 360. ¿Esto qué quiere decir? Pues que vamos a encontrar todo tipo de mejoras, centradas en torno a dos áreas:



Mejoras en los juegos de One. Turn 10 ha mostrado lo que rápidamente puede hacer con *Forza 6* en Project Scorpio... y sin exprimir al máximo la consola (de hecho, exprimiéndola sólo un 66%): mejoras visuales importantes, resolución a 4K-60 fps constantes... Y no sólo eso. Muchos juegos se beneficiarán de mejoras técnicas, como un aumento de la resolución (sobre el papel, *The Witcher 3* en Scorpio podrá correr a 1080p).



Mejoras en todo el catálogo. Esto incluye a los juegos retrocompatibles de 360, y permitirá mejoras como la eliminación de defectos como el "screen tearing" (que hace que la pantalla parezca que se "rompe"), capturar con GameDVR nuestros vídeos a 4K y 60 fps gracias al códec HEVC, acortar los tiempos de carga, mejorar la visualización de los juegos de 360 gracias a filtros mejorados (como el anisotrópico 16X)...

SCORPIO Y LA REALIDAD VIRTUAL

Microsoft anunció, hace meses, que tiene planes para que Xbox —Scorpio incluida— reciba en 2018 contenido de "realidad mixta". ¿Qué quiere decir esto? Pues que, teóricamente, será compatible con los visores de este tipo, que llegarán a final de año, como éste de Acer 1 y que nos permitirán ver el mundo "real" (gracias a las cámaras integradas en el visor) y objetos virtuales que crearán sobre él. Algo como HoloLens. Esto no cierra la puerta a que también llegue la realidad virtual. Vistas sus buenas relaciones con Oculus (que incluye un mando de One), no sería extraño que el visor "oficial" fuera Oculus Rift 2, aunque HTC Vive 3 se está imponiendo en el ámbito del PC.

1 2 3

» El resultado final ha sido el Scorpion Engine, un SoC o "System on a Chip" (un sistema integrado en un chip), que unifica la unidad de proceso (o CPU) y la de proceso gráfico (o GPU). Así, la CPU vuelve a ofrecer una configuración de 8 núcleos personalizados, capaces de trabajar a una "velocidad" mayor (2,8 GHz, frente a los 2,1 de la primera One), mientras que la GPU presenta 40 unidades de proceso (frente a las 12 de la primera Xbox One). No sólo hay más unidades de proceso: también son más rápidas y eficientes trabajando. La guinda del pastel la ponen los 12 GB de RAM DDR5, cuatro GB más respecto a la primera configuración de Xbox One, y que se reparten entre el software (3 GB extra para los juegos) y el sistema (1 GB restante).

Un mundo de posibilidades

¿Y esto qué permitirá? Pues muchas cosas, y todas realmente buenas: juegos a resolución 4K-60 fps, poder capturar nuestros vídeos a 4K-60 fps, disfrutar del interfaz a 4K o utilizar lo que llaman la "captura "retroactiva" o, lo que es lo mismo, poder "rebobinar" lo que hemos jugado para escoger la captura exacta que queremos, sin tener que pulsar el botón en el momento justo. ¿Y hemos hablado del sonido? Scorpio contará con la misma unidad de proceso de audio, aunque, ahora, será compatible con nuevos estándares de audio: Dolby Atmos (auriculares incluidos) y un formato propietario de Microsoft llamado HRTF (creado por el equipo de HoloLens). Y tranquilo, que, si no tienes televisor 4K, Microsoft también ha pensado en esa posibilidad: como PS4 Pro, Scorpio hará "downsampling" para que los juegos se vean aún mejor en un panel 1080p y será compatible con la tecnología FreeSync (que elimina los parpadeos y el "screen tearing"). Eso sí, por mucha mejora visual que ofrezcan los juegos, Microsoft ha impuesto normas a los desarrolladores. ¿La más importante? Los juegos deben moverse, cómo mínimo, a los mismos fps que en One.

Refrigeración líquida

Todas las piezas juntas, en armonía, son capaces de alcanzar los mencionados 6 teraflops... pero estaríamos olvidando otros aspectos vitales. El primero es que esta actividad frenética del SoC generará un calor importante en el interior de la consola, aun funcionando con el llamado Método Hovis (que suministra energía a los chips según las necesidades). Para remediarlo, por primera vez en una consola, se ha implementado un sistema de refrigeración líquida, que permitirá que el procesador trabaje a niveles óptimos de calor. El segundo es que a esta función de refrigeración también ayudará un nuevo y potente ventilador centrífugo, con una funcionamiento que se asemeja al del intercooler de un coche.

Todo esto deja, sobre el papel, la consola más potente del mercado. En el E3, veremos su diseño final, el precio (se rumorean 499 €) y lo más importante: cómo serán sus juegos. ■

EL DISEÑO Y EL NOMBRE DEFINITIVO DE SCORPIO SE DESVELARÁN EN EL E3

LOS JUEGOS CONFIRMADOS PARA PROJECT SCORPIO...

Microsoft confirmó que Scorpio no recibirá juegos exclusivos, aunque sí veremos títulos con mejoras que aprovecharán el potencial extra del nuevo hardware. Por ahora, apenas hay un par de títulos confirmados, pero nadie duda que Microsoft sacará seguro toda su artillería en el E3...



Sombras de Guerra es, por ahora, el único juego confirmado para Scorpio, aunque no es menos cierto que otros estudios ya han dejado caer que aprovecharán las mejoras técnicas que ofrecerá. En la pasada Gamescom, Bethesda dejó caer que la potencia de Scorpio les permitirá ofrecer la visión VR que tiene de *Fallout 4*.



...Y LOS QUE LLEGARÁN





Desde hace varios meses, se rumorea que el silencio alrededor de *Crackdown 3* se debe a que será uno de los primeros títulos "gordos" de Scorpio, como *Forza Motorsport 7*, que también parece estar cantado para acompañar a la consola en su lanzamiento. ¿Y alguien duda que la siguiente entrega de *Halo* también podría presentarse en junio, durante el próximo E3? Nosotros no, desde luego...



PROJECT SCORPIO

CONTRA TODAS LAS DEMÁS...

Microsoft ya ha desvelado los principales datos técnicos de su nueva consola, como el procesador o su unidad de proceso gráfico (potencia bruta de cálculo, medida en teraflops, incluida). Aislados, los datos pueden no aportar demasiado... pero la visión cambia si los comparamos con los de otros sistemas. Por capacidad pura y dura, Scorpio promete ser el "aguijón" que avivará la competitividad en el terreno del hardware...

SCORPIO

CPU: 8 núcleos x86 personalizados a 2.3GHz
GPU: 40 unidades de computación personalizadas a 1172MHz (6 teraflops)
RESOLUCIÓN: Hasta 4K
RAM: 12GB GDDR5 RAM (ancho de banda de memoria 326 GB/s)
ALMACENAMIENTO: 1 TB
LECTOR: Unidad Blu-ray UHD

PS4 PRO

CPU: 8 núcleos x86-64 AMD Jaguar a 2.1 GHz
GPU: AMD Radeon con 36 núcleos de computación a 911 MHz (4,2 teraflops)
RESOLUCIÓN: Hasta 4K
RAM: 8GB GDDR5 RAM (ancho de banda de memoria 218 GB/s)
ALMACENAMIENTO: 1 TB
LECTOR: Unidad Blu-ray no UHD

XBOX ONE S

CPU: 8 núcleos x86-64 AMD Jaguar personalizados a 2.1 GHz
GPU: 12 unidades de computación personalizadas a 914 MHz (1,4 teraflops)
RESOLUCIÓN: Hasta 4K
RAM: 8 GB GDDR3 RAM (ancho de banda de memoria 214 GB/s)
ALMACENAMIENTO: 500 GB / 1 TB / 2 TB
LECTOR: Unidad Blu-ray UHD

PS4

CPU: 8 núcleos x86-64 AMD Jaguar a 2.1 GHz
GPU: AMD Radeon a 911 MHz (1,84 teraflops)
RESOLUCIÓN: Hasta 1080p
RAM: 8GB GDDR5 RAM (ancho de banda de memoria 140 GB/s)
ALMACENAMIENTO: 500 GB / 1 TB
LECTOR: Unidad Blu-ray no UHD

SWITCH

CPU: Nvidia Tegra personalizado a 1020 Mhz
GPU: Nvidia Tegra personalizado a 1020 Mhz (+-1 teraflop)
RESOLUCIÓN: Hasta 1080p
RAM: 4 GB
ALMACENAMIENTO: 32 GB
LECTOR: Tarjetas de juego

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



MARIO KART 8 DELUXE

Tras su triunfal paso por Wii U, el fabuloso arcade de velocidad llega a Switch incorporando algunas novedades y todo su DLC



PERSONA 5

El sobresaliente rol estudiantil de Atlus debuta en PS4 (y regresa a PS3) derrochando estilo por los cuatro costados



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Mario Kart 8 Deluxe



GASOLINA NINTENDERA Y ENRIQUECIDA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Nintendo EAD

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 53,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
28 de abril

CONTENIDO
3

Tras arrasar en Wii U con 7,35 millones de unidades físicas que lo convirtieron en el juego más vendido de la consola, *Mario Kart 8* se ha mudado a los circuitos de Switch con su edición definitiva.

De un tiempo a esta parte, las remasterizaciones se han convertido en el pan nuestro de cada día, y Nintendo, que apenas las ha trabajado más allá de *Zelda: Wind Waker* y *Zelda: Twilight Princess* (aunque sí que hizo adaptaciones para 3DS como las de *Hyrule Warriors*, *Mario Maker* o *Yoshi's Wooly World*), es la compañía que más tiene que ganar con ellas. Habida cuenta del fracaso comercial de Wii U y de la ausencia de retrocompatibilidad en Switch, hay una oportunidad de oro para dar una segunda vida comercial a una decena de títulos que muchos se quedaron sin jugar. *Mario Kart 8* ha abierto la veda, y tonta sería la Gran N si no hiciera lo propio con *Super Smash Bros*, *Super Mario 3D World* o *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, juegazos que apenas necesitarían nada para volver a brillar con luz propia y vender como si los fueran a prohibir.

Un arcade newtoniano

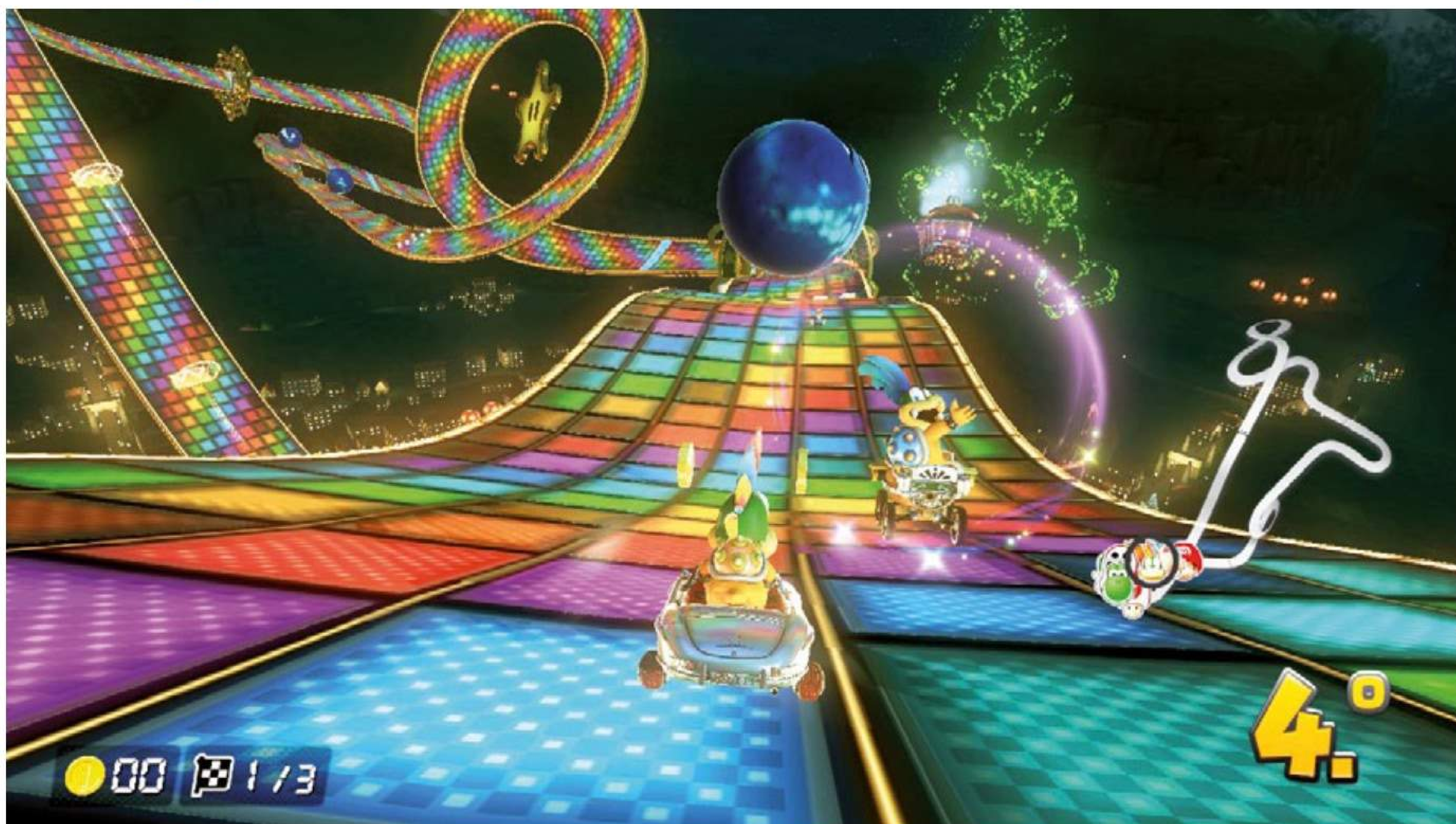
A grandes rasgos, se podría decir que *Mario Kart 8 Deluxe* es el mismo juego que vimos en Wii U hace tres años, pero no sería del todo cierto. Como entonces, podemos conducir karts y motos que podemos personalizar ampliamente, con diversos chasis, ruedas y alas delta. Así, los circuitos ofrecen tramos por tierra, mar y aire, con la peculiaridad de las llamadas zonas antigravitatorias. Éstas hacen que el vehículo flote y, si golpeamos ciertas estructuras o chocamos contra los rivales, experimentamos acelerones, que se añaden a los típicos que se obtienen derrapando al coger las curvas o haciendo piruetas al acometer saltos. En relación con eso, se ha añadido un tercer nivel de carga del turbo, el llamado ultraminiturbo, que añade una capa táctica, pues debemos considerar nuestra velocidad y la longitud de una curva para ver si merece la pena apurar o no en busca de ese tercer empellón. No hay que olvidar, además, que podemos recolectar monedas que ayudan a alcanzar una mayor velocidad punta.

Cómo no, el objetivo es llegar el primero a meta, en copas que constan de cuatro carreras, pero, para ello, no basta con conducir bien. Hay que saber usar la veintena de objetos que hay, ya sea en beneficio propio o en perjuicio del prójimo: caparazones, champiñones, plátanos, rayos, flores de fuego, boomerangs, estrellas, bocina "anticaparazón de pinchos"... Dos de los ítems son nuevos: la pluma, que permite saltar, y el Boo, que sirve para robar y volverse invisible. No salen muy a menudo, pero añaden otra capa más de profundidad.

Dentro del modo Gran Prix, hay doce campeonatos, que dejan un total de 48 »

NINTENDO TIENE UNA OPORTUNIDAD DE ORO PARA DAR UNA SEGUNDA VIDA COMERCIAL A UNA DECENA DE LOS EXCLUSIVOS QUE SACÓ EN WII U

Mario Kart 8 Deluxe corre a 60 fps, como ya lo hacía el original, pero la resolución se ha ampliado de 720p a 1080p en el modo TV.



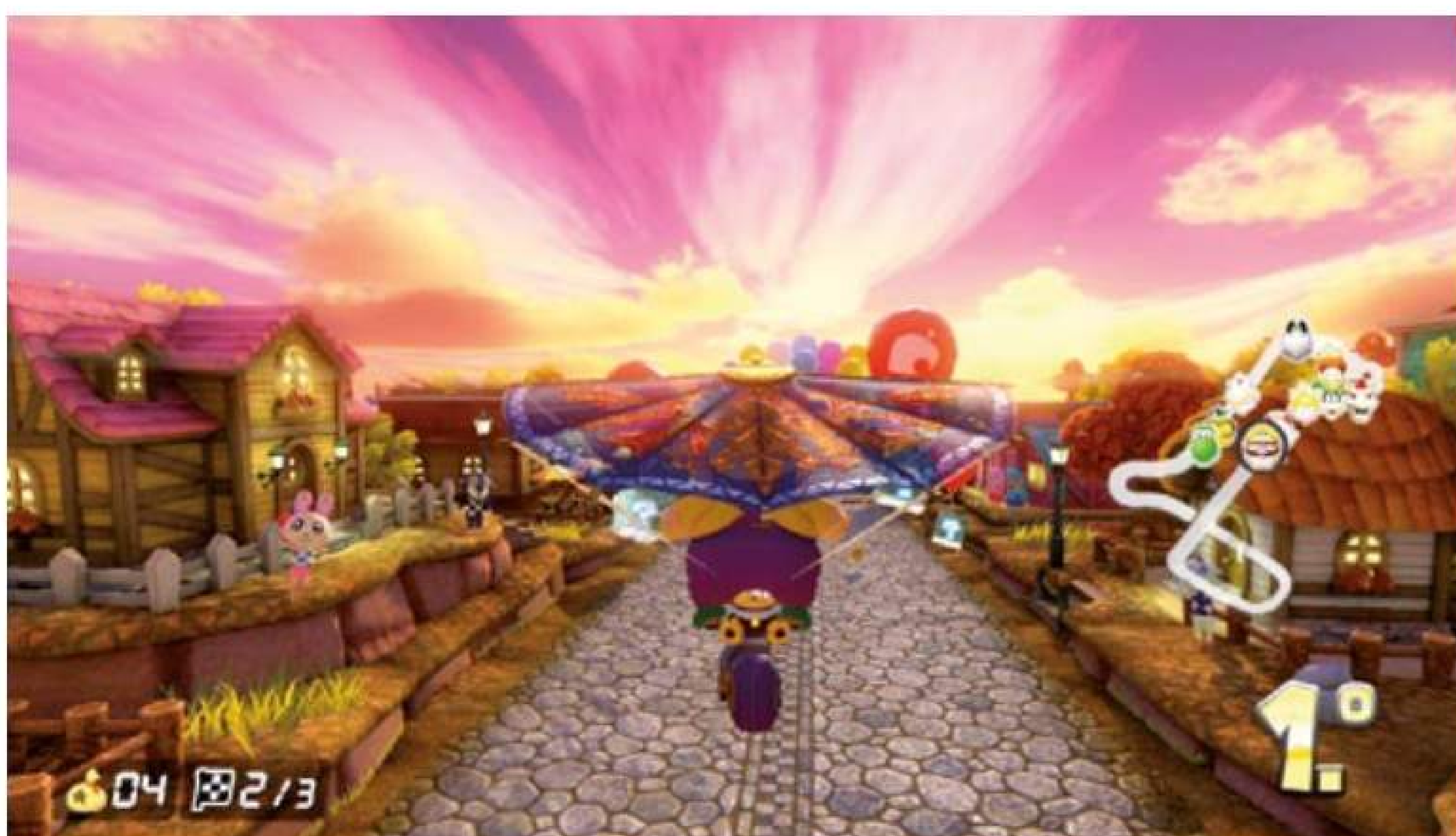
LO MEJOR

La sensacional jugabilidad se ha ampliado aún más. La friolera de 48 circuitos. El modo Batalla, mucho más completo ahora. El multijugador: online, a pantalla partida, en red local...

LO PEOR

Se echan en falta circuitos hechos desde cero para el modo Grand Prix. Aunque es una remasterización, sale a precio de novedad. Algunos remixes de melodías no acaban de "entrar".

El juego se adapta tanto a expertos, con su cilindrada de 200cc, como a novatos, pues la opción "volante inteligente" impide salirse de pista y caerse por precipicios.





Los contenidos de *Splatoon* son la principal novedad de *MK8 Deluxe*. Hay inklings, vehículos y el mapa Parque Viaducto en el modo Batalla.



Los Joy-Con se muestran muy versátiles para poder montar fiestas en casa y, si se desea, se puede aprovechar su giroscopio para maniobrar.



Hay varias opciones multijugador: online para doce (aún gratis), red local con ocho consolas y pantalla partida hasta para cuatro personas.

» circuitos, gracias a que se han incluido los dos DLC de Wii U, uno de los contenidos descargables de más calidad (y a precio ajustado) de la historia. Eso sí, se habría agradecido que, por lo menos, se hubieran creado una o dos copas adicionales, igual que se han hecho cinco nuevos pilotos para la ocasión.

Pertrechado para la batalla

Es cierto que el modo Grand Prix recicla mucho, pero no sucede lo mismo con el modo Batalla, que se ha rehecho prácticamente entero. En Wii U, era un mero relleno, con un tipo de evento para explotar los globos de los rivales. Sin embargo, ahora, hay cuatro modalidades adicionales. La primera es Bob-ombardeo, que también consiste en reventar globos, pero usando sólo explosivos. La segunda, Patrulla Piraña, sólo se puede disputar por equipos y es el típico policías contra ladrones, de modo que los primeros tienen que encarcelar a los segundos, quienes pueden fugarse si un compañero pulsa el botón de la cárcel. En tercer lugar está Batalla de monedas, donde gana quien más dinero acumule. Finalmente, nos encontramos con Asalto al sol, una suerte de captura la bandera en el que hay que sumar puntos llevando el máximo tiempo posible una estrella como las de *Mario Sunshine* que ralentiza nuestro

ES UN ARCOÍRIS PARA LA VISTA, SOBRE TODO CUANDO SE JUEGA EN PORTÁTIL: SU PUNCH CROMÁTICO ES APABULLANTE

UN KARTÓDROMO REASFALTADO CON MIMO

El chasis es el mismo que vimos en Wii U allá por 2014, pero Nintendo no se ha limitado a hacer una mera conversión. Además del aumento gráfico a 1080p en modo televisión, se han introducido pequeños cambios jugables que mejoran todo el conjunto.



Los dos DLC, que aquí vienen de serie, son el principal atractivo, si no se adquirieron en Wii U. Así, hay personajes, circuitos, karts o melodías inspirados en *Zelda*, *Animal Crossing*, *F-Zero* y *Excitebike*, como Link, Canela, Aldeano, Mute City, el Blue Falcon...



El modo Batalla ya no se reduce a pruebas en las que pinchar los globos de los rivales a caparazonazo limpio. También hay una modalidad de policías y ladrones, una de capturar la bandera, otra de acumular monedas y una de liarse a bombazos.



Hay 42 pilotos, entre los que debutan los inklings de Splatoon, Bowsy, Huesitos y Rey Boo. También podemos usar a nuestros Miis y desbloquear monos usando las figuras amiibo. Independientemente de a quién elijamos, los karts son configurables.



El modo 200cc, que en Wii U fue una actualización que se lanzó al cabo de un año y que había que desbloquear, está incluido de serie en Switch. En él, los karts cogen más velocidad, lo que obliga a usar técnicas avanzadas, como la frenada en seco.



Hay dos objetos nuevos: la pluma, que permite saltar para esquivar caparazones o plátanos, y el Boo, que permite robar objetos y volverse invisible. Además, ahora, se pueden llevar dos ítems a la vez, lo que aumenta aún más el componente táctico.



Los derrapes tienen un nivel de carga adicional, para un total de tres. Cuanto más deslicemos lateralmente al coger una curva, más nos impulsaremos. Además, hay miniturbos al saltar en las rampas y al chocar en las zonas antigravitatorias.

kart y nos deja a merced de los rivales. El número de escenarios ha crecido hasta los ocho, algunos de los cuales están inspirados en *Luigi's Mansion* o *Splatoon*. Realmente, Nintendo EAD ha hecho un gran trabajo con esta ampliación de contenido, que es realmente divertida y que supone un plus para el multijugador, faceta clave de Switch.

Precisamente, las características de Switch hacen que el multijugador sea aún más completo que en Wii U. Para empezar, basta con tener dos pares de Joy-Con para que puedan jugar cuatro personas a pantalla partida. Lo ideal es tener cuatro mandos Pro, pero, para partidas cortas, los Joy-Con con las correas acopladas cumplen su papel. Al ser una consola portátil, también se pueden montar saraos en red local, para ocho personas, aunque no está la opción del modo Descarga que había en la entrega de 3DS. Cada uno tiene que tener su propia tarjeta del juego. En cuanto al online, se beneficia del hecho de que Nintendo aún no haya empezado su sistema de suscripción, por lo que podemos participar gratuitamente en pruebas de hasta doce personas, con unos servidores que funcionan de manera muy fluida.



OPINIÓN

Mario Kart 8 Deluxe es el primer acto de justicia de Nintendo con el catálogo de Wii U, cuyas exclusivas esperamos ir viendo poco a poco en la increíble pantalla de Switch. Se habría agradecido la inclusión de nuevas pistas, pero la impecable jugabilidad se ha ampliado, se ve de vicio y el multijugador es polivalente.

90

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Carreteras de colores

Como su ambientación más recurrente, *Mario Kart 8 Deluxe* es un arcoíris para la vista, sobre todo cuando se juega en modo portátil. Va a 60 fps, pero lo mejor es el colorido del conjunto y lo orgánico que se siente todo. Los personajes son una maravilla, con animaciones para agarrar los objetos, pero la palma se la llevan los escenarios, cuyo "punch" cromático es apabullante. Entre los 48 circuitos estándar, hay de todo en cuanto a estética y también en cuanto a diseño jugable, con infinidad de atajos que casan con la propia pericia que tenga el jugador y con el uso de turbos. La banda sonora también es espectacular, desde la tonadilla del menú hasta los gritos de júbilo y, cómo no, las melodías de cada pista, si bien hay algunas, como las remezclas de *Zelda* y *F-Zero*, que no acaban de convencer.

Si no lo jugasteis en Wii U o pasasteis por alto los DLC, es una compra obligada, aunque tiene precio más de novedad que de remasterización. Switch va por muy buen camino.

VUESTRA OPINIÓN

WEB STYnoxus

“Yo, si lo tuviese en Wii U, lo compraría para Switch por las novedades y por el componente portátil, pero sí que es cierto que pagar el precio completo de nuevo duele...”

WEB Alundra89

“Quien busque diversión, éste es su juego. No quiero ni imaginar el enganche que puede ocasionar en modo portátil. Aunque sea un remaster, para mí, es una compra obligada.”



Los J-RPG están viviendo una segunda o tercera juventud, y *Persona 5* es otra gran prueba de ello. Una joya.

Persona 5

UNOS LADRONES EN LA CÚSPIDE DE LA SAGA Y LOS J-RPG

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Atlus

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
PS4: 64,95 €
PS3: 44,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Ponernos en la piel de un grupo de estudiantes de instituto, preparar los exámenes y asistir a clases no parece una premisa muy divertida. Pero, si le unimos una doble vida nocturna en la que luchar contra las injusticias de la sociedad adulta, la cosa cambia...

Esa mezcla es la auténtica salsa de la quinta entrega de *Persona*. Por un lado, tenemos que llevar una vida diurna de lo más normal, asistiendo a clase, socializando con nuestros compañeros, yendo al cine... Pero también llevamos a cabo tareas menos cotidianas, como servir de conejillo de indias a una doctora, convertirnos en maestro cafetero, recibir lecciones de shogi... Como suele ser habitual, sin embargo, lo mejor viene por las noches, cuando nuestros héroes abandonan los uniformes del instituto y se enfundan sus vestimentas de Phantom Thieves, una especie de ladrones de guante blanco que se dedican a robar los corazones de los corruptos que inundan la sociedad de Tokio, para hacerles confesar sus pecados.

El metaverso es pura poesía

Para poder llevar a cabo semejantes prodigios, nuestros héroes deben entrar en el metaverso, una realidad paralela en la que se materializan los deseos distorsionados de las mentes más retorcidas. Hay dos tipos de metaverso: los mementos y los palacios. Los mementos son una representación del subconsciente colectivo. Son mazmorras que se generan de forma aleatoria cada vez que las visitamos, ambientadas en el metro de la capital nipona y en las que robamos los corazones de otros personajes menos importantes, a modo de misiones secundarias. Los palacios, sin embargo, son fortalezas con un aspecto único basado en la mente perturbada de cada objetivo: un museo, un castillo, un banco, etc. No es sólo que tengan un aspecto único y sensacional, al contrario de lo que sucedía con las mazmorras de la anterior entrega, sino que el diseño de niveles es brutal. Además, cada uno cuenta con su propio tipo de puzles. El meta-

SU EQUILIBRIO JUGABLE Y SU DIRECCIÓN DE ARTE SON TAN GENIALES QUE SE CONVIERTE EN EL MEJOR J-RPG EN AÑOS



LO MEJOR

Absolutamente todo, empezando por la historia, los combates, los puzles, la dirección artística o la simulación social y terminando por cualquier otro aspecto que se os pueda ocurrir.

LO PEOR

Lamentablemente, nos llega con voces y textos en inglés, lo que, hablando de un juego con tantos diálogos, resulta fundamental. Además, no es demasiado innovador dentro de la saga.

Las escenas de animación no son tan numerosas como nos gustaría. Son tan geniales que querríamos





La recreación del Tokio actual es bestial. Visitamos zonas tan populares como Shibuya, Akihabara, Shinjuku... y son calcadas a las de la realidad.



Los combates por turnos están protagonizados por nuestros héroes, pero, sobre todo, por sus alter egos, las Personas.

verso está repleto de sombras, los enemigos a los que nos debemos enfrentar. Para ello, contamos con la ayuda de nuestras Personas, los alter egos de cada uno de los protagonistas. También podemos liarnos a mamporros normales y corrientes, pero el poderío de estas criaturas es la verdadera clave de unos combates por turnos basados en descubrir las debilidades de cada enemigo para lograr la victoria.

La gracia es que, si conseguimos atacar sus debilidades (fuego, viento, ataques a distancia, etc.), las sombras hincarán la rodilla y comenzará la negociación. Ahí, podemos convencerlas para que nos den dinero, para que nos den un ítem o para que se unan a nuestra colección de Personas, que supera las 150 distintas. La cantidad de opciones disponibles durante los combates es tan gigantesca que nunca llegamos a cansarnos y siempre nos quedamos con ganas de más. El sigilo también es clave, ya que, si los enemigos nos descubren demasiadas veces, acaban echándonos del palacio en cuestión. En la práctica, sin embargo, resulta más un añadido que aporta variedad que un verdadero reto, pues pasar desapercibidos resulta pan comido.

Atrapado en el tiempo

El paso del tiempo es la "odiosa" fuerza que dicta nuestros pasos. Cada actividad que realicemos, ya sea dedicarle un rato a alguno de nuestros amigos, trabajar a tiempo parcial en algún negocio o dedicarnos al robo de corazones, consume una cantidad de nuestro tiempo. Está limitado, e incluso disponemos de un calendario, aunque el juego es tan largo (fácilmente dedicamos 100 horas para completarlo) que nunca llega a agobiarnos el tener que decidir cómo usar nuestro tiempo. Además, la satisfacción es total, ya que todo tiempo invertido, sea en lo que sea, se traduce en mejoras o nuevas habilidades para los combates. El apartado artístico, uno de los más alucinantes que hemos podido disfrutar en mucho tiempo, termina de poner la guinda a un J-RPG que se coloca en lo más alto del género, gracias a un equilibrio de elementos jugables sensacional.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie



OPINIÓN

Los habituales de la saga encontrarán la mejor entrega de su historia y los que nunca la hayan jugado descubrirán un juego sorprendente. Su apartado artístico nos tendría enganchados aunque el juego fuese mediocre, pero es que es una joya también en todo lo demás. El nuevo rey del J-RPG.

95

VUESTRA OPINIÓN

WEB cyberdine4

"Qué rabia: otro juego excelente que me pierdo por no venir subtitulado al castellano. Una verdadera pena :("

WEB dante25

"Persona 5 y Yakuza 0 me llamaban bastante. Si hubieran llegado traducidos, me los habría comprado sin ninguna duda. No sé cuánto les costaría traducirlos, pero me extraña que obras de menor calibre sí lleguen traducidas."

■ Que no os engañe el discreto apartado técnico de *Yooka-Laylee*: bajo él, hay un plataformas tridimensional de los que se creían casi extintos más allá del ecosistema nintendero.



Yooka-Laylee

OSO Y AVE SE REENCARNAN EN CAMALEÓN Y MURCIÉLAGA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Playtonic Games

DISTRIBUIDOR
Team 17 / BadLand Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Menos de dos años después de partir la pana en Kickstarter con su promesa de resucitar a Banjo y Kazooie, Playtonic trae al mundo a Yooka y Laylee, un dúo que bien podría haber vivido en un cartucho de Nintendo 64.

Con la mítica consola de la Gran N como principal campo de cultivo, la segunda mitad de los 90 y el inicio de siglo fueron un paraíso para los plataformas tridimensionales de mundo abierto. El género nunca se ha llegado a perder del todo, pero lo cierto es que se deja ver con cuentagotas hoy en día. Una muestra de su decadencia es Rare, que lo abonó como nadie (*Banjo-Kazooie*, *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day*) y que, tras ser adquirida por Microsoft, acabó por abandonarlo a su suerte. Afortunadamente, algunos exmiembros del estudio inglés decidieron fundar su propia compañía, Playtonic Games, para devolverle al género los mimos perdidos, y 2 millones de libras cedidos por la comunidad han obrado el milagro nostálgico.

Banjo y Kazooie mudan de piel

Yooka-Laylee es, exactamente, lo que cabía esperar: un *Banjo-Kazooie* en alta definición. Dado que Playtonic Games no tiene sus derechos, ha habido que cambiar al dúo protagonista, formado ahora por un camaleón y una murciélaga, y darle una vuelta de tuerca a la ambientación, pero el trasfondo es idéntico. Si antes coleccionábamos piezas de puzle y notas musicales para acceder a nuevos mundos y adquirir habilidades, ahora tenemos las páginas de un libro robado y plumas. Por su parte, la bruja Gruntilda, que quería ser guapa, ha dejado paso a abejorro-empresario llamado Capital B y a su lugarteniente, un pato apellidado Dr. Quack. El argumento es un simple relleno, pero los diálogos, llenos de guiños al pasado de los videojuegos, son geniales, y cuentan con una traducción hilarante.

Si no jugasteis a *Banjo-Kazooie* en 1998, el planteamiento es el de un plataformas 3D no lineal. No inventa nada... pero ni falta que le hace. Así, hemos de recorrer cinco grandes mun-

ES UN BANJO-KAZOOIE EN HD, SÓLO QUE CAMBIANDO DE DÚO ANIMAL Y DÁNDOLE UNA VUELTA A LA AMBIENTACIÓN

LO MEJOR

Su surtido jugable es variado y está bien racionado. Los minijuegos pican cosa buena. Yendo al grano, dura veinte horas. El humor socarrón de los diálogos. Sale en plato físico y a buen precio.

LO PEOR

Es tan vasto para ser un juego indie que el apartado técnico renquea. Es una lástima que los minijuegos no ofrezcan online. Que se cancelara la versión de Wii U y la de Switch aún tarde unos meses.

Hay cinco transformaciones (helicóptero, planta, quitanieves, cardumen de peces y barco) que añaden una gran variedad al desarrollo.





Los jefes finales son como los de antes: repiten una misma rutina a la que hay que adecuarse para darles matarile. Este bloque se llama Brrreeze.



Hay ocho minijuegos que permiten multijugador local a cuatro. Son sencillos, pero adictivos. La mayoría se basa en recoger plumas en varias circunstancias.

dos abiertos, sin mapa ni indicadores (preparad la memoria). Somos libres de acometer en cualquier orden las numerosas actividades, de modo que las recompensas son las citadas paginitas (pagies), necesarias para desbloquear y ampliar los sucesivos mundos. En cada uno, hay veinticinco pagies, así como 200 plumas, que sirven como moneda de cambio para obtener habilidades.

Al principio, sólo contamos con acciones básicas (saltar, golpear, rodar), pero hay una serpiente que nos otorga otras nuevas que se traducen en una gran variedad jugable. Podemos dar porrazos, caminar bajo el agua con una pompa, camuflarnos, disparar un sónar... La lengua de Yooka es particularmente útil, pues permite agarrarse a ciertos puntos y tragar objetos para adquirir sus propiedades. Así, podemos lanzar proyectiles (bombas, hielo, llamaradas) o volvernos pegajosos, fluorescentes, resistentes al fuego... Hay también transformaciones que añaden más mecánicas. Además, los veteranos de Rare se han tomado la licencia de homenajear a *Donkey Kong Country* con niveles en los que conducimos una vagoneta y debemos recoger gemas. Por supuesto, no faltan los jefes finales, como un monolito que tira troncos o un kraken. Acabar la aventura lleva unas veinte horas, una cifra muy respetable, que se amplía si queremos el 100%.

Recreativas a lo Mario Party

Yooka-Laylee cuenta con un salón recreativo en el que podemos disfrutar de ocho minijuegos arcade, bien en solitario o en multijugador local para cuatro personas. Las pruebas son en plan *Mario Party*: recoger plumas sobre un escenario de hielo, carreras de karts con perspectiva cenital, capturar la bandera, calcular saltos a lo *Flappy Bird*... Son muy adictivos, aunque habría sido genial que tuvieran conectividad online.

La mayor pega es la pobreza técnica. El motor Unity no da mucho de sí, y eso se traduce en texturas endebles, caídas de frames o algún bamboleo de la cámara. El sonido sí que cumple, con hilarantes balbuceos por diálogos y melodías desenfadadas. Mandamases de Rare, así hay que tratar un legado...

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Yooka-Laylee es *Banjo-Kazooie* con camuflaje de camaleón y alas de murciélaga. Los veteranos de Rare que hay en Playtonic han puesto al día unas mecánicas que ya casi no se ven y que siguen funcionando tan bien como en N64. Su mezcla de saltos, exploración y puzles es una bendición nostálgica.

87

VUESTRA OPINIÓN

WEB coco360

“Si no tuviera ese aspecto tan infantil, me interesaría, ya que Banjo-Kazooie me encantó hasta más que Super Mario 64.”

WEB JOSIMAR MQ

“Los juegos de plataformas también deberían tener multijugador online siempre. No siempre tiene uno en casa a otra persona a la que le apetezca jugar.”

■ *DQHII* introduce pequeñas zonas abiertas que conectan las ciudades y los puntos de interés de su mundo. Zonas pobladas por monstruos, claro...



Dragon Quest Heroes II

COMPARTIDA, UNA BUENA AVENTURA SABE MEJOR...

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción / Rol

DESARROLLADOR
Koei Tecmo

DISTRIBUIDOR
Square Enix
Koch Media

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés /Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
28 de abril

CONTENIDO
12

Hace algo más de año y medio, y con casi un año de retraso respecto al mercado japonés, llegó al mercado europeo *DQH*, un musou o juego de acción con batallas multitudinarias basadas en el universo del mítico juego de rol.

El juego nos convenció por el gran trabajo que se hizo al fusionar la descerebrada acción de *Dynasty Warriors* con los toques RPG de *Dragon Quest* (y el soberbio uso que se hizo de su universo). Aun con todo, el juego pecaba de ser repetitivo, carecer de multijugador —algo que pedía a gritos— y otros fallos menores, como no poder comprar y equipar varias unidades de un ítem a la vez... En gran medida, todos se han resuelto en la secuela.

La historia, como en el anterior, es nueva e independiente de la saga. Dos primos, Lázaro y Teresa (podemos jugar con el que queramos, pues son idénticos y se les puede llamar como queramos), se ven envueltos en una conspiración para provocar una nueva guerra que implique a todos los reinos. Así pues, investigar quién está detrás e impedir que el conflicto se propague será nuestro principal cometido.

Un mundo más... "abierto"

Las novedades son múltiples y están presentes en distintos ámbitos. La primera y más evidente al comenzar a jugar es que, aquí, no disponemos de una nave: vamos "a patita" a ciudades y a todas partes. Para llegar, hay que superar zonas abiertas, de tamaño "mediano", donde nos esperan los monstruos típicos de la serie (que nos dan experiencia al derrotarlos), así como misiones secundarias (ayudar a personajes, cazar monstruos con el cartel de "se busca"...) o, incluso, principales para seguir avanzando. Esta simple inclusión da más variedad al conjunto, ya que, una vez lleguemos a las puntos calientes del mapa, nos esperan las misiones tipo del juego anterior, con objetivos como defender a un personaje, acabar con los monstruos que generan portales, vencer a un jefe final... aunque también hay variaciones. A esta novedad, se le suma la otra gran baza: el multijugador cooperativo para

QUE NO OS ENGAÑE SU AIRE DE MUSOU: HEROES II ES PURO DRAGON QUEST, Y MUCHO MÁS QUE APORREAR BOTONES



LO MEJOR

El triunvirato de novedades "gordas" (cooperativo, zonas abiertas y nuevas medallas). Corrige errores menores del primero. Gráficamente, las criaturas molan mucho. La traducción.

LO PEOR

Si has jugado al primero, todas sus mecánicas están presentes, y no sorprende tanto como aquél (aunque sigue divirtiendo cosa mala). Algunos temas musicales nuevos no están al nivel.

Visualmente, el juego es una delicia: buenos efectos, grandes diseños para las criaturas...





La soberbia versión de PS Vita no llega a Occidente, y la de Switch (forma parte de un recopilatorio) todavía no se ha anunciado para Europa.



Un nuevo tipo de medalla de *DQHII* nos permite controlar brevemente a algunos enemigos, como estas roboarmaduras...

cuatro. Si jugamos solos, podemos alternar entre los cuatro personajes de nuestro equipo pulsando L2, pero, ahora, podemos unirnos a otros jugadores para ayudarles a superar un jefe o misión que se les haya atragantado (o pedir ayuda nosotros) o explorar acompañados unas mazmorras mágicas.

Otra de las grandes novedades está en las medallas, los objetos que sueltan algunos monstruos y que nos permiten invocarlos en combate. Hay un nuevo tipo, "sustituto", que nos convierte durante un breve tiempo en algunos de ellos, como los golems o los magos y que da a los combates más variedad, como las nuevas acciones grupales.

La trama vuelve a girar en torno a reunir personajes de distintos *Dragon Quest* en una misma historia y, en esta ocasión, por ejemplo, se unen Mariel y Gronzo, de *DQVII*, o Torneko, de *DQIV* (y los spin-off *Mystery Dungeon*). En total, hay más de una docena de personajes. Los cuatro "activos" en el grupo suben más rápido de nivel y obtienen más puntos de destreza, con los que aprendemos habilidades para el combate. La inmensa mayoría de personajes tiene sus propias armas y una "vocación" u orientación en combate (mago, guerrero...). Como novedad, en la secuela, también es posible cambiar estas vocaciones para que cualquier personaje pueda aprender otros oficios. Del mismo modo, cuanto más usamos un tipo de arma afín a un personaje (algunos pueden más de una), más destreza y habilidades obtendremos con ella.

Una experiencia familiar

Aun con todos estos cambios y novedades, a la hora de jugar, es muy parecido al primero, tanto por el sistema de combate (pulsando R1, desplegamos el menú de habilidades, los combos son parecidos...) como por estilo de situaciones, misiones opcionales incluidas. Eso no le impide ser un juego tan divertido como largo (25-30 horas para la historia, muchas más para lo opcional), que es más que un musou o aporrear botones. Además, a poco que te guste *DQ*, lo vas a gozar: los textos en castellano son fabulosos (aplausos para los traductores), como la vistosa puesta en escena, donde brillan muy fuerte las bestias diseñadas por Toriyama.



OPINIÓN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Parte del factor sorpresa del primero se ha perdido, porque, a la hora de jugar, todas sus señas de identidad siguen ahí... Eso sí, todo pulido y mejorado, y con interesantes añadidos, como el multijugador o los nuevos personajes, que le dan nuevos aires para que logre enganchar igual de fuerte.

89

VUESTRA OPINIÓN

WEB bigbossman

“¿Y qué pasa con la versión de Vita? ¿Sale en digital o se queda en Japón? Tiene un apartado gráfico de muy buen nivel, que demuestra lo que puede hacer está gran portátil.”

WEB makiao

“¡Con ganas de probarlo en la Switch!”

■ Chase McCain, el agente protagonista, puede adquirir distintas vestimentas que le confieren poderes extra: minero, agente de incógnito...



LEGO City Undercover

UNA GRAN AVENTURA, TAMBIÉN EN OTRAS CONSOLAS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Traveller Tales

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

En el ya lejano 2013, Wii U recibió un "*GTA*" para todos los públicos, una aventura en mundo abierto que casó a la perfección el desarrollo típico de un sandbox de Rockstar con la simpatía de los juegos de LEGO. Ahora, esa misma aventura llega PS4, One, Switch y PC.

Si, en su día, lo jugaste en Wii U, aquí poco nuevo vas a encontrar: es la misma aventura, con el mismo contenido y misiones. Así, encerrados en el cuerpo de plástico de Chase McCain, nos toca seguir la pista de Rex Fury, un peligroso y fuerte reo que se ha escapado de una prisión de máxima seguridad. La investigación fusila mil y un topicazos del cine carcelario y policial (por ejemplo, no faltan las referencias directas, en clave de humor, a películas como "Cadena Perpetua") y se divide en quince capítulos, con una duración de unas 10-15 horas para la historia, muchas más a poco que te entretengas haciendo todo lo opcional (como robar ciertos vehículos), consiguiendo los ladrillos amarillos (un total de 450) o desbloqueando todos los personajes y construcciones posibles.

Más allá de Wii U

El desarrollo es el típico de un juego LEGO actual: no faltan un mundo abierto desde el que accedemos a las "misiones" o niveles, los personajes con habilidades específicas que nos permiten interactuar con elementos del entorno, algo de plataformeo, conducción, acción... Quizá, la mayor novedad es que, aparte de los "studs" (o moneda básica de los juegos de LEGO), aquí también recogemos piezas, obligatorias para levantar las construcciones necesarias para progresar (como un puente o un dragón) o para completar el mundo, como unas plataformas desde las que solicitamos vehículos.

Como hemos mencionado, todos los elementos de Wii U permanecen intactos, aunque algunos se han reorganizado, como, por ejemplo, todo lo relacionado con la segunda pantalla. Ahora, las videollamadas aparecen en la esquina inferior derecha (algo que tiene más sentido, todo sea dicho); los

UNDERCOVER ES, EXACTAMENTE, EL MISMO JUEGO QUE VIMOS EN 2013 EN WII U, ADAPTADO A LAS NUEVAS MÁQUINAS





El tamaño del mapa es considerable, y podemos recorrerlo en coches, camiones y motos. Nada que vuele...



Aparte de las típicas monedas LEGO, también tenemos que coger piezas y ladrillos para construir distintos elementos.

LO MEJOR

Ofrece el desarrollo típico de un *GTA* (misiones secundarias incluidas), con la jugabilidad típica de los LEGO: cientos de coleccionables, humor descacharrante, modo cooperativo... Es un juego que divierte, y que resulta difícil soltar.

LO PEOR

Que el único añadido sea el cooperativo... y que no añada misiones o situaciones nuevas. Jugando en cooperativo en modo sobremesa, petardea (aunque nada que no sea soportable). Los tiempos de carga siguen siendo largos.





El modo a pantalla partida es la única novedad del cartucho. En modo TV funciona sin problemas; en "sobremesa" hay petardeos...



El humor "para toda la familia" es también aquí una de las claves. El gran doblaje al castellano ayuda.

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

sensores, tanto de superladrillos como de voz, se manejan con los sticks (y no moviendo el Gamepad como en Wii U) y el mapa aparece al pulsar el botón "-".

El único añadido nuevo "de verdad" respecto a la versión de Wii U es el modo cooperativo a pantalla partida, que introduce un segundo Chase McCain de otro color... y ya. No hay misiones exclusivas del cooperativo: simplemente es eso, un segundo personaje que contribuye a completar los objetivos y los coleccionables de la historia. Se puede jugar tanto en modo sobremesa como en modo TV, aunque, en ambos casos, hace falta un segundo mando completo (no se puede jugar compartiendo los Joy-Con; es necesario otro par de Joy-Con o un mando Pro). Jugando en modo sobremesa, el juego se resiente en algunos momentos y petardea más que cuando jugamos solos, problemas que no están presentes en modo TV, con la consola en la base, que funciona sin estas ralentizaciones (y a resolución 1080p).

Otro aspecto en el que ha mejorado el juego son los tiempos de carga. Siguen siendo largos, pero ya no resultan tan desesperantes como en Wii U, ya sea para iniciar una misión o para salir de una y volver al mundo principal. Los más "largos" pueden durar unos 40 segundos, aunque tampoco son muy frecuentes. El consumo de la batería, por su parte, deja unas 4-5 horas de juego, dependiendo del brillo, el volumen...

Te dejará de una pieza

Esta nueva versión de *LEGO City Undercover* está orientada, principalmente, a los que no jugaron en su día en Wii U. Ellos serán los que más disfruten todo, desde su cuidado y simpático doblaje hasta su tontorrón humor o las referencias cinematográficas. Es un *GTA* para todos los públicos, con una tonelada de desbloqueables y una simpatía a prueba de bombas. Un juego que, ahora, con el añadido del cooperativo, corrige una de las pocas fisuras que tenía el original. Siguen estando los tiempos de carga y algunas mecánicas repetitivas, pero, a poco que te llamen este estilo de juego y el cooperativo, deberías probarlo, ya sea en Switch, PS4, One o PC.



OPINIÓN

Es el mismo juego de 2013, con el único añadido del cooperativo. Una aventura divertida, que pica y que, yendo "a saco", puede dejar unas 10-15 horas de juego, muchas más si vas a por todo. Empaña un poco el resultado final su rendimiento al jugar en cooperativo en el modo sobremesa, donde petardea.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB masakre77

"Pues, a mis 36 añitos, sólo puedo deciros: ¡¡¡Me encantan los juegos de LEGO!!! Son todo un desafío. ¿Que a otros os parecen infantiles? Pues estupendo: no los juguéis."

WEB heavyman

"Yo era de los que pensaban que los juegos de LEGO eran una broma hasta que probé LEGO ESDLA y me fascinó. La estética gustará o no, pero, a la hora de jugar, son divertidísimos."



Esta nueva aventura es muy continuista, pero añade muchos contenidos y, ahora, hay alrededor de 400 Yo-kai.

Yo-Kai Watch 2

EL JUEGO QUE CONSOLIDA EL FENÓMENO

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Rol
DESARROLLADOR Level-5
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95€ Digital: 39,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

El año pasado, experimentamos por fin en Europa el fenómeno *Yo-Kai Watch*, que en Japón alcanzó su punto más álgido con esta segunda entrega, la cual, además, sale en dos ediciones: *Fantasqueletos* y *Carnánimas*. Cada una tiene unos cuantos Yo-kai exclusivos y ligeras diferencias en su aventura.

Los Yo-kai son unos misteriosos espíritus que afectan a la vida diaria de las personas sin que éstas lo sepan: discusiones con la pareja, ganas de ir al baño, un ataque repentino de hambre... Las travesuras de los Yo-kai pueden ser el motivo de todo tipo de situaciones cotidianas. Esta nueva aventura comienza cuando un par de Yo-kai maléficos eliminan los recuerdos de nuestro protagonista (Nate o Katie, en función de si elegís chico o chica), lo cual sirve como excusa para volver a encontrar el reloj Yo-kai Watch (que nos permite interactuar con estos seres) y conocer a Yo-kai emblemáticos como Whisper y Jibanyan como si fuese la primera vez. Así, quienes no jugaron al primero se introducen en su mundo de manera muy natural, aunque a los que sí lo hicieron puede que las tres primeras horas se les hagan un poco pesadas. Pero, tras avanzar un poco, se nos presentan nuevos escenarios y una nueva trama. Gran parte del juego sigue desarrollándose en Floridablanca, la gran ciudad del original, pero, ahora, cuenta con algunas áreas nuevas, y también debutan los pueblos de Vellón y San Fantástico. Sumando las tres poblaciones encontraréis cientos de habitantes, muchos de los cuales nos ofrecen misiones secundarias de todo tipo.

A nuevos lugares, en tren

Para desplazarnos de un lugar a otro, entra en juego el nuevo sistema de ferrocarril, una de las grandes novedades de *Yo-Kai Watch 2*. Mientras que en el primer juego sólo usábamos el tren para conectar dos únicas estaciones en Floridablanca, en esta entrega hay un completo entramado ferroviario que incluye cuatro líneas y cerca de veinte estaciones. Mientras viaja-

VIAJAR AL PASADO AÑADE VARIEDAD A LA AVENTURA Y, EN ESA ÉPOCA, FLORIDABLANCA ES MUY DIFERENTE



Hay muchos personajes nuevos importantes y, entre ellos, destaca este Yo-kai, conocido como Hovernyan. Se parece a Jibanyan, pero su mentalidad es más madura.

El modo Yo-Kai Watch Blasters es una de las novedades más importantes de esta entrega, y es especialmente divertido en su cooperativo local para hasta cuatro jugadores.





LO MEJOR

Lo bien diseñados que están la ciudad y los pueblos, y la vida que hay en ellos. Viajar al pasado. Que ahora podamos disputar combates online. El modo Blasters y su cooperativo para cuatro.

LO PEOR

El sistema de combate apenas ha evolucionado. La trama, aunque con algo más de chicha que el primero, sigue sin apenas profundizar en sus subtramas. Que el modo Blasters no disponga de online.



La lente es esencial para encontrar a los Yo-kai que se ocultan, pelear con ellos y hacernos sus amigos.



Las cuatro líneas de tren conectan los diversos lugares que forman parte del mundo de *Yo-Kai Watch 2*.

mos en el tren, pueden ocurrir diversos eventos aleatorios: conversaciones entre nuestros personajes, pasajeros que nos regalan un ítem o un Yo-kai que nos desafía en combate.

De entre las nuevas localizaciones, destaca especialmente el tranquilo pueblo de Vellón, por su gran peso en la trama. Es allí donde nuestro protagonista va a visitar a su simpática abuela, y donde conoce a un nuevo y muy importante Yo-kai felino llamado Hovernyan. Tras una breve conversación, este nuevo amigo utiliza una piedra del tiempo para llevarnos 60 años en el pasado, en cuya época debemos echar una mano al abuelo del prota. Explorar Floridablanca y Vellón en el pasado añade una gran variedad a la aventura: en esa era, estos lugares lucen muy diferentes, especialmente Floridablanca, con muchos menos edificios construidos, vehículos y casas más antiguos, y una atmósfera más rural que le confiere una personalidad diferente.

El sistema de combate

Los combates del primer *Yo-Kai Watch* nos sorprendieron por su originalidad: nuestros Yo-kai pelean automáticamente, y tienden a realizar distintos movimientos en función de su personalidad. Pero, lejos de asistir como meros espectadores, nuestras acciones son fundamentales para el desenlace del combate, sobre todo por los movimientos especiales animáximum que desencadenamos mediante sencillas secuencias táctiles con el stylus. En *Yo-Kai Watch 2*, dicho sistema de combate se mantiene casi intacto, con lo cual pierde la frescura del primer juego. Sin embargo, el nuevo Yo-kai Watch modelo Cero incorpora dos funciones adicionales que permiten más estrategias: el animáximum G (aún más poderoso que el animáximum normal) y el pinchazo (que provoca diversos efectos a los Yo-kai enemigos). Además, ahora, hay opción de combates online.

Por último, cabe destacar el modo cooperativo Yo-Kai Watch Blasters, en el que controlamos en tiempo real a los Yo-kai en secuencias de acción. Eso sí, el online se limita a los combates normales, y este modo es sólo local.



OPINIÓN

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

Es más de lo mismo, pero con más posibilidades: muchas de las cosas que queríamos hacer en el primer juego y no podíamos (combatir online, salir de Floridablanca o, incluso, viajar al pasado) son ahora posibles. Esta entrega consolida a *Yo-Kai Watch* como la mejor alternativa a *Pokémon*.

86

VUESTRA OPINIÓN

Mario Martin

"Los Yo-kai son los fantasmas, espíritus y criaturas japoneses, y en ellos basan miles de sus historias. Por ejemplo, la película "Friends: Aventura en la Isla de los Monstruos", o "La gran guerra yokai", de Takashi Miike. Muchos de los Yo-kai de Yo-Kai Watch han aparecido antes en películas, como Kappa en "El verano de Coo". También suelen ser objetos poseídos, como el típico paraguas con una chancla y ojos saltones ("Una carta para Momo"). Los Yo-kai son cultura japonesa."



■ Los invitados a una fiesta de máscaras se lo están pasando de muerte, literalmente, y sólo nosotros podremos salvarlos.

The Sexy Brutale

UNA VUELTA DE TUERCA AL GÉNERO DE LOS PUZLES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Puzles

DESARROLLADOR
Tequila Works / Cavalier Game Studios

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Español

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

El estudio británico Cavalier Game (formado por antiguos desarrolladores de Lionhead) y Tequila Works (quienes están desarrollando *RiME*) han lanzado *The Sexy Brutale*, un original y simpático juego que nos propone viajes en el tiempo, exploración e investigación para evitar oscuros asesinatos durante una fiesta de máscaras.

El género de los puzles está muy trillado. Hay muchas propuestas, pero casi todas se ciñen a paneles que debemos resolver para avanzar. Hay excepciones que cogen esa mecánica y son capaces de innovar. Sin embargo, lo que han hecho desde Cavalier y Tequila va más allá, al mezclar los géneros de puzles, aventura gráfica y exploración para ofrecernos algo realmente original. *The Sexy Brutale* es un compendio de géneros que, sorprendentemente, casan a la perfección. Se trata de una suerte de Cluedo en el que tenemos que desenmascarar al asesino, pero ésa sólo es la última pieza del rompecabezas.

Una fiesta de muerte

En *The Sexy Brutale*, encarnamos a Lafcadio Boone, un sacerdote que ha sido invitado a una fiesta de máscaras que se celebra cada año en un casino-mansión y a la que asiste la élite de la sociedad. Tradicionalmente, todo sale a pedir de boca y el servicio de la mansión es impecable. Sin embargo, este año, los empleados están matando a todos los invitados (algunos asesinatos son más sofisticados que otros) y sólo nosotros podremos evitar la masacre. ¿Cómo lo haremos? Pues, básicamente, espiando y viajando en el tiempo...

Hay dos mecánicas esenciales en *The Sexy Brutale* que permiten llegar hasta el final del asunto. La principal es la de espiar a los personajes para conocer sus intenciones. Para ello, fisgamos a través de las cerraduras de las puertas para ver qué se está cocinando en una habitación contigua y escuchamos a través de las paredes para saber si hay alguien o podemos entrar. Y es que mantenernos en las sombras será esencial para truncar los asesinatos,

RETROCEDER EN EL TIEMPO NO SÓLO NO NOS RESULTARÁ REPETIVIVO, SINO QUE NOS PERMITIRÁ EXPLORAR LA MANSIÓN

LO MEJOR

El planteamiento es de lo más original, y la mecánica de repetir el día una y otra vez está muy bien implementada. Artísticamente, es una gozada y, además, llega a un precio muy atractivo.

LO PEOR

Algunos puzles del principio se hacen demasiado sencillos y no aprovechan las mecánicas. Con un planteamiento más abierto y menos encorsetado, estaríamos ante una obra maestra.

Visualmente, es fantástico. El juego tiene encanto, personalidad y todo lo que hay en pantalla es de lo más simpático. Os atrapará...





Fisgar a través de las puertas y paredes es la mecánica principal para desbaratar los planes de los criminales y poder frustrar sus asesinatos.



No podemos intervenir directamente en los asesinatos, por lo que tendremos que mantenernos ocultos y desbaratar el crimen desde las sombras.

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot



OPINIÓN

The Sexy Brutale es una agradable sorpresa que demuestra el buen momento de los estudios más modestos. Tiene un planteamiento muy original y unas adictivas mecánicas jugables, pero también está muy pulido a nivel audiovisual y la historia es interesante. Además, llega a precio reducido.

86

ya que no podemos intervenir directamente para evitar los crímenes. Esto significa que si, por ejemplo, somos testigos de un asesinato a punta de escopeta, no podemos aturdir al asesino o interponernos entre la bala y el futuro cadáver, sino que tendremos que alterar el arma para que la futura víctima no muera de un disparo. Tendremos que conocer las circunstancias en las que mueren los personajes para, así, poder cambiarlas. Sin embargo, la partida sólo dura nueve minutos y los crímenes se suceden sin esperarnos.

Hasta aquí, *The Sexy Brutale* podría parecer un simulador de andar a hurtadillas, pero hay un detalle que convierte el juego en algo muy especial, y es que el día de la fiesta se repite una y otra vez sin descanso, como el día de la marmota. Cada partida dura nueve minutos reales y, si un crimen se produce a las 21.00h, la siguiente vez que volvamos a vivir este sábado de los horrores, también se producirá a esa hora. Este factor, lejos de aburrir por ser repetitivo, permite que encontremos la forma ideal para evitar cada crimen. Además, cuando salvemos a cada uno de los invitados, obtendremos su máscara, la cual nos otorgará nuevas habilidades. Eso sí, conforme avancemos, más y más personajes se verán involucrados en los asesinatos y su resolución será cada vez más compleja.

Originalidad y personalidad

Además de por sus originales mecánicas jugables, el juego destaca por un apartado audiovisual soberbio. En lo técnico, hay algún problemilla de rendimiento ocasional, pero, en lo visual y lo sonoro, no hay pegas. Tanto los personajes como los escenarios tienen encanto (el apartado artístico es responsabilidad de Tequila) y la música es una auténtica delicia, con melodías de estilo "swing" que llegaremos a tararear. El apartado audiovisual es la guinda para un juego con una historia que tarda en despegar, pero que nos satisfará y cuyas mecánicas jugables son una grata sorpresa. Jugar con los viajes en el tiempo siempre es complejo, pero todo funciona a la perfección y nos deja un gran sabor de boca.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Soul4Game

"Este año está siendo brillante en cuanto a producciones de bajo-medio presupuesto se refiere. Tequila works está haciendo auténticas obras de arte, muy por encima de algunos juegos AAA."

wicky_507

"Una pena que se haya retrasado unas semanas. Hay que apoyar más este estilo de juegos hechos con tanto mimo."

Este recopilatorio reúne los dos remasters de PS3, mejorados para correr a 60 fps y con resolución 4K. No ofrecen nuevos añadidos.









Kingdom Hearts I.5 + II.5

EL REINO DE LOS CORAZONES RE-REMASTERIZADOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Español

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Uno de los motivos que hacen que la historia de la saga *Kingdom Hearts* sea tan difícil de seguir es que sus juegos se han lanzado para múltiples plataformas. *Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX* llega para poner solución a ese problema y, de paso, mejorar algunos aspectos para hacer la experiencia aún más mágica.

Como su nombre indica, este recopilatorio incluye *I.5* y *II.5*, juegos que, como recordaréis, se lanzaron originalmente en PS3. El contenido de ambos no ha variado ni un ápice, lo que significa que se incluyen cuatro juegos (*KH Final Mix*, *KH Re:Chain of Memories*, *KH II Final Mix* y *KH Birth By Sleep Final Mix*), así como las secuencias de vídeo de *KH 358/2 Days* y *KH Re:coded*, entregas de Nintendo DS.

60 llaves por segundo

El principal cambio respecto al lanzamiento original es que los cuatro juegos principales se muestran en pantalla a 60 fps. Teniendo en cuenta que la saga *Kingdom Hearts* hace gala de unos combates tremendamente veloces y que exigen buenos reflejos (especialmente en las dificultades más altas), se trata de un cambio más que bienvenido. Además, si jugáis en PS4 Pro con una televisión compatible, se muestran a resolución 4K.

En cuanto a los juegos en sí, estamos ante tres de los mejores action RPG de los últimos quince años (*Chain of Memories*, sin ser malo, no alcanza el grado de excelencia del resto), aderezados con todo el encanto de los personajes, los hechizos y los objetos de la saga *Final Fantasy* y la magia de los mundos de la factoría Disney. Una combinación como pocas veces se ha visto en medio alguno, en su edición definitiva, que ningún amante del género debería perderse... especialmente si necesitáis aliviar la espera por *Kingdom Hearts III*.



OPINIÓN

Una oportunidad perfecta para repasar *Kingdom Hearts*, evitando los jaleos fruto de la promiscuidad entre distintas plataformas. El aumento a 60 fps es una gran mejora, pero los fans más acérrimos echarán en falta algún otro añadido.

85

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

■ Vencer al intenso frío y a cientos de peligrosas criaturas es nuestra máxima en este título, inspirado en la mitología nórdica.

Vikings Wolves of Midgard

POR MÍ, EL VALHALLA PUEDE ESPERAR...

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción / Rol

DESARROLLADOR
Kalypso Media

DISTRIBUIDOR
Meridiem Games

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Sobrevivir al Ragnarök, la batalla del fin del mundo según la mitología nórdica, es lo que nos propone lo nuevo de los creadores de *Tropico 5*, a quienes no les ha temblado la mano a la hora de cambiar su vena estratega por un desarrollo distinto, y que combina combates en tiempo real con elementos de RPG, aderezado todo con una ambientación fantástica que observamos en su plenitud cual Odín, desde una vista elevada.

Una cuestión de espada, hacha y brujería

Un fornido vikingo, personalizable al inicio con un sencillo sistema de clases, es nuestro álter ego en este épico viaje con muchas escalas, en forma de niveles que, a su vez, se componen de distintas misiones. La mayoría consisten en ir de "A" a "B" mientras, por el camino, nos enfrentamos a decenas de enemigos, desde fantásticos (como goblins) a "terrenales", como lobos salvajes, o, peor aún, gigantescos jefes. Pese a su variedad, el excesivamente simple sistema de lucha, basado en un único botón de ataque, hace que, en poco tiempo, el principal atractivo de estas escaramuzas sea recolectar sangre y materiales, con los que mejoramos nuestras habilidades mágicas, o conseguir nuevas armaduras que aumentan nuestra defensa, pero que son inútiles contra el frío de ciertas zonas, un peligro que sólo podemos combatir deteniéndonos durante unos segundos en cualquiera de las hogueras que hay repartidas en puntos estratégicos de los escenarios. Este desarrollo, que puede ser disfrutado en cooperativo junto a un amigo a través de Internet, engancha durante las primeras horas de juego, pero la falta de profundidad y variedad en las mecánicas, unida a un argumento poco inspirado y a un apartado técnico discreto, hace que esta visión del Ragnarök nos deje fríos como sus parajes. ■



OPINIÓN

La ambientación, inspirada en la mitología nórdica, es el principal atractivo de este juego de acción y rol, que queda por debajo de los grandes del género, como *Diablo III*, debido a un soso sistema de lucha y a un desarrollo demasiado repetitivo.

72

■ Por **David Alonso** @Davealonsoh

PLATAFORMAS PS4 | Switch



Puyo Puyo Tetris

LA MADRE DE TODOS LOS PUZLES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Puzle

DESARROLLADOR
Sega

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 29,99 €
Digital: desde 29,99 €

LANZAMIENTO
28 de abril

CONTENIDO



En 1989 la fiebre "puzle" se desató con *Tetris* y *Columns*, y, dos años más tarde, continuó con *Puyo Puyo*, cuyos derechos pasaron a manos de Sega en 1998. Con su licencia, y el Sonic Team, en 2014 Sega creó el que, quizá, sea el juego de puzles "definitivo"... que, por fin, llega a Europa, en sus versiones para PS4 y Switch.

El juego reúne a dos colosos del género, como son *Tetris* y *Puyo Puyo*, y, en torno a ellos, ofrece un enorme abanico de modos, opciones y variantes, ya sea jugando solo, con tres amigos (en la misma Switch o cada uno en la suya "ad-hoc") u online. No faltan los modos en que disfrutamos de cada puzle, al estilo original, o con variantes como "Swap" (cada pocos segundos alternamos un panel de *Tetris* con uno de *Puyo Puyo)* o "Fusion", que combina ambos puzles con sus propias reglas. También hay modos "Versus" (la CPU maneja hasta a tres oponentes, y cada uno puede jugar a *Tetris* o *Puyo Puyo*), "Party" (que va dejando caer ítems "extraños") o "Big Bang", en el que debemos resolver jugadas predefinidas tanto de *Tetris* como de *Puyo Puyo*.

Locura "monojugador"

Y tranquilo, si eres más de jugar solo, *PPT* también incluye seis modos de desafío, que van desde conseguir el mayor récord en partidas de tres minutos a lograr la mayor puntuación posible consiguiendo 150 líneas en *Tetris*. Por tener, tiene hasta un modo "Aventura", con historia de fondo (algo tonta y en inglés, como todo el juego). Incluso cuenta con tutoriales para aprender a jugar a cada puzle, opción para salvar las repeticiones de las partidas, etc. ■

OPINIÓN

Hacía años que no me enganchaba tanto con un puzle. Su colosal variedad de modos y opciones y el poder jugar con tres amigos en cualquier sitio hacen que la versión de Switch sea mi favorita. Es un juego casi infinito. Lástima del idioma...

88

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch | PC



Mr. Shifty

UN ANTIHÉROE EN HOTLINE MIAMI

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Team Shifty

DISTRIBUIDOR
tinyBuild

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Dennaton Games creó un estilo de juego con *Hotline Miami*: acción "twin stick" con vista aérea y una dificultad desesperante. *Mr. Shifty* retoma ese esquema y le añade un poder: el teletransporte. Pero, lejos de ir donde queramos, sólo podemos teletransportarnos unos pasos. Lo justo para sortear una pared, evitar un disparo o un haz láser. Es un poder que podemos usar hasta cinco veces seguidas (y que se autorecupera dejando pasar tiempo) y que es clave para luchar contra el Dr. Stone, quien oculta un malvado plan en su rascacielos. Como buen antihéroe, nos tocará limpiar cada planta de enemigos a puñetazos... y con escudos, lanzas y otros ítems que encontraremos, pero nunca armas de fuego. Morimos de un disparo, aunque contamos con una barra que activa un tiempo bala si evitamos una bala "in extremis" y que se rellena encadenando golpes.

Una dificultad bien ajustada

La aventura se estructura en dieciocho capítulos de dificultad creciente. Todo está bien dosificado y, en los primeros 14-15 niveles, se van introduciendo nuevos tipos de enemigos (pistoleros, ninjas, etc.), así como situaciones y peligros que van desde minas a nidos lanzacohetes o disruptores que inhabilitan nuestro don. Un "entrenamiento" para los niveles finales, los más exigentes... aunque sin llegar a ser tan desesperantes como los de *Hotline Miami* (ni su BSO mola tanto). A un jugador curtido le durará unas 4-5 horas que resultan divertidas, y con un trabajado estilo visual cercano al "comic book", sí... pero que, dada su intensidad, saben a poco (y con escasa rejugabilidad). ■

OPINIÓN

Si te gustó *Hotline Miami*, lo pasarás en grande... siempre y cuando le perdones que no sea ni tan difícil ni tan largo. La historia y la BSO son "reguleras" y los textos en castellano, mejorables, pero el juego en sí te picará hasta ver el final.

77

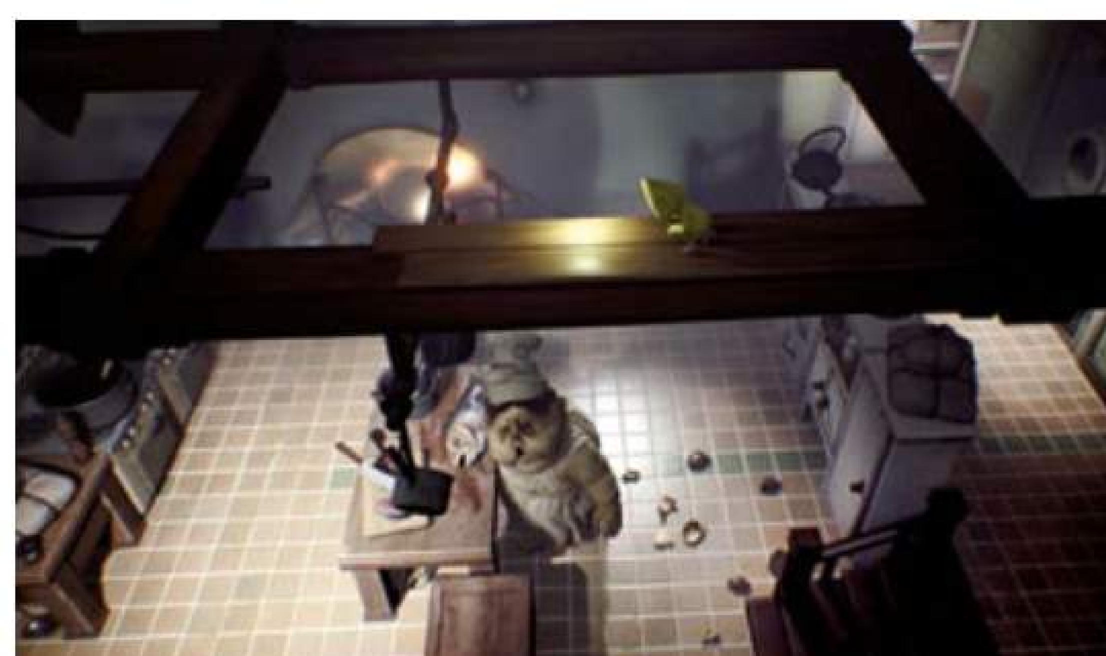
Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Aun a pesar de su corta duración, *Little Nightmares* es el tipo de experiencia audiovisual que querréis revisitar en el futuro.









Little Nightmares

EL SUEÑO DEL HAMBRE PRODUCE MONSTRUOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas / Puzles

DESARROLLADOR
Tarsier Studios

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
28 de mayo

CONTENIDO
12

Seguro que alguna vez habéis perdido algo o habéis encontrado un objeto en un lugar muy distinto de donde juraríais haberlo dejado. Y seguro que, en alguna de esas ocasiones, no habéis podido evitar echarle la culpa (de forma irónica) a duendes y/o ratones.

Little Nightmares, la nueva obra de Tarsier Studios (creadores de la versión para PS Vita de *LittleBigPlanet* y de *Tearaway Unfolded*), nos propone ponernos en la piel del duende y/o el ratón: una personita llamada Six. Desde su pequeño punto de vista, cosas tan sencillas como girar el pomo para abrir una puerta se convierten en toda una hazaña... que de nosotros depende resolver tirando de ingenio.

A la sombra de *Inside*

Porque *Little Nightmares* es, ante todo, un juego de plataformas y puzles, pero uno muy especial. Buena parte de la "culpa" la tiene la atmósfera: tétrica, opresiva y cargada de mal rollo, hasta el punto de juguetear con el terror muy a menudo (os garantizamos que vais a pegar algún que otro respingo). Semejante ambientación se debe, sobre todo, al estilo visual, a medio camino entre el realismo y la plastilina. Es como estar jugando a una película de Tim Burton. Si habéis jugado a *Limbo* o al reciente *Inside*, ambos obra de Playdead Studios, nada de esto os sonará a nuevo. Y ése es el problema de *Little Nightmares*: se apoya en las magistrales mecánicas y la ambientación de ambos juegos... pero sin estar a su altura en ningún momento, especialmente en todo lo relacionado con la narrativa. Eso no significa que sea malo (todo lo contrario), y no quita que presente ideas muy interesantes que funcionan a la perfección, como el cuidado uso de las físicas dentro y fuera de los puzles o que los escenarios tengan profundidad, en lugar de limitarse al plano 2D.



OPINIÓN

Se inspira demasiado en *Inside*, y eso denota una importante falta de originalidad, pero, si sois seguidores de la obra de Playdead, no lo dudéis ni un segundo y dejaos "empequeñecer" por su universo y su maravilloso apartado visual.

77

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | PC



Fated: The Silent Oath

UN DESTINO INEVITABLE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Frima Studio

DISTRIBUIDOR
Frima Studio

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Con cinco meses de retraso respecto a la versión de PC, PS VR recibe una aventura que explora el poder de este nuevo medio para transmitir emociones y contar historias de nuevas formas.

Su punto de partida es muy sencillo: somos un vikingo fallecido al que una valkiria le ofrece la oportunidad de volver a la vida. El único sacrificio es regresar sin voz, y no desvelar nada de nuestro tiempo muertos. Así, al volver, descubriremos que la comunicación con nuestra familia (mujer, hija y sobrino) se limita a asentir y negar con la cabeza a sus preguntas. ¿El primer problema del juego? Que todos los diálogos llegan en inglés y sin subtítulos en castellano...

¿Un juego o una experiencia?

Por si esto fuera poco, la aventura se estructura en cuatro actos, con una duración total de dos horas, en las que conduciremos una carreta, huiremos de destructivos gigantes, cazaremos con arco, exploraremos una cueva mientras resolveremos puzles... ¿Algo que nos cambie la vida o que revolucione la realidad virtual en materia jugable? Para nada. Todo es bastante simple y accesible y, hasta cierto punto, genérico... pero eso no impide que tenga un par de destellos de calidad. Primero, por la forma en que explora las relaciones entre los personajes y la forma de narrar los hechos (el final es de ésos que dejan un poco "tocado"). Y segundo, porque, gráficamente, tiene pasajes interesantes y un estilo gráfico que mezcla con acierto la faceta artística de las aventuras de Telltale con la de *World of Warcraft*.

OPINIÓN

Sobre el papel, la premisa de salvar a nuestra familia virtual en un mundo de mitología nórdica pintaba bien. Pero la experiencia acaba siendo breve, con pasajes sencillos y serios fallos, como "clipping"... Podría haber dado más de sí.

62

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Snake Pass

SERPENTEANDO ANTE LA DIVERSIÓN

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Sumo Digital

DISTRIBUIDOR
Sumo Digital

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Tras haber trabajado con licencias de compañías como Sega, Sumo Digital se ha lanzado a la piscina con su primera IP original. ¿Ha merecido la pena?

Snake Pass es, a todas luces, un título bastante extraño. No por su concepto, sino por sus resultados. Es un plataformas de los que los anglosajones denominan "collectathon", centrado, principalmente, en recoger distintos tipos de coleccionable en cada nivel, y alcanzar la salida, como son tres piedras mágicas (son las que abren la puerta de salida del nivel), cinco monedas bien escondidas y veinte esferas. Es un esquema que se repite en sus quince niveles, repartidos en cuatro mundos temáticos, de apariencia distinta y dificultad creciente.

Los problemasSssS crecen

La cosa empieza a torcerse desde el propio tutorial, cuando el juego nos explica los controles: tenemos un botón para hacer que la serpiente avance (para ganar velocidad, debemos mover el stick a izquierda y derecha para que serpentee), otro para levantar la cabeza y alcanzar puntos elevados y un último para "aferrarnos" a barras (no hay salto). Los diez primeros minutos piensas que es un esquema original... pero, pronto, puedes estar aborreciéndolo porque frustra, no responde bien y no es divertido estar zarandeando constantemente el stick.

Suma que el desarrollo de los quince niveles es siempre el mismo y que cada vez las trabas y las exigencias son mayores... y el resultado es un juego que agotará rápido a los impacientes, porque dominarlo requiere tiempo y la dificultad no perdona. Eso sí, nada que objetar a la parcela audiovisual.

OPINIÓN

Que no te engañen sus coloridos gráficos. *Snake Pass* es un plataformas-puzle implacable que te exigirá siempre más, en parte por un control atípico que lleva tiempo dominar y que sacará de sus casillas a los impacientes.

69

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Wonder Boy: The Dragon's Trap

PLATAFORMAS PS4 / One / Switch /PC **GÉNERO** Plataformas **DISTRIBUIDOR** DotEmu **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 19,99 € 3

Uno de los imprescindibles de la 8 bits de SEGA, *Wonder Boy III*, regresa con un gran lavado de cara... pero manteniendo su esencia plataformera (durilla) y de acción. Un metroidvania que nos invita a recorrer un mundo 2D abierto consiguiendo el poder de transformarnos en cinco criaturas, para así acceder a nuevas zonas. Un desafío duro, pero que los veteranos saborearán. Pulsando un botón podemos alternar entre el apartado visual original y uno bellísimo creado para la ocasión (lo mismo pasa con el sonido).

NOTA: 84



Thimbleweed Park

PLATAFORMAS One / PS4 / PC **GÉNERO** Av. gráfica **DISTRIBUIDOR** Terryble Toybox **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 19,99 € 12

Si eres fan de las aventuras gráficas de los 90, Ron Gilbert (el padre de algunas de las más famosas) y Gary Winnick recuperan su espíritu, estilo de juego y apartado visual para arrastrarnos a un pequeño pueblo donde investigamos un asesinato. Un pueblo que oculta más de lo que parece y en el que nos espera un festival de autorreferencias, desde las que se gastan los propios autores a sus orígenes en Lucasfilm Games, y un baño de nostalgia por la época noventera. Eso sí, el control en One resulta algo durete...

NOTA: 89



Parappa The Rapper

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Musical **DISTRIBUIDOR** Sony **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

El clásico musical de Sony vuelve remasterizado para que lo juguemos a 4K. No se ha añadido ni eliminado nada, y sigue ofreciendo sus 6 míticos temas de rap, reggae y funky, su adorable estética 2D o su sistema de juego (repetir combinaciones de botones). Eso sí, para muchos, dados los estándares actuales, puede resultar bastante limitado. Además, no se ha aprovechado la ocasión para eliminar algunos defectos (desde clipping a la baja resolución de las escenas de vídeo, o las vetustas opciones de guardado).

NOTA: 52



Styx: Shards of Darkness

PLATAFORMAS PS4 / One / PC **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Badland Games **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 49,99 € 16

La segunda aventura de Styx parte de los mismos mimbres del original: un goblin buscándose la vida para infiltrarse en escenarios repletos de enemigos. Las mecánicas son idénticas (exploración en busca de los mejores escondites, asesinato sigiloso, huida...) pero el apartado técnico sí se ha visto mejorado, así como el diseño de niveles, que ahora ofrecen más posibilidades. Y ahora podemos jugarlo en cooperativo Online, aunque el desarrollo termina volviéndose repetitivo igualmente y la IA enemiga es fallida.

NOTA: 72

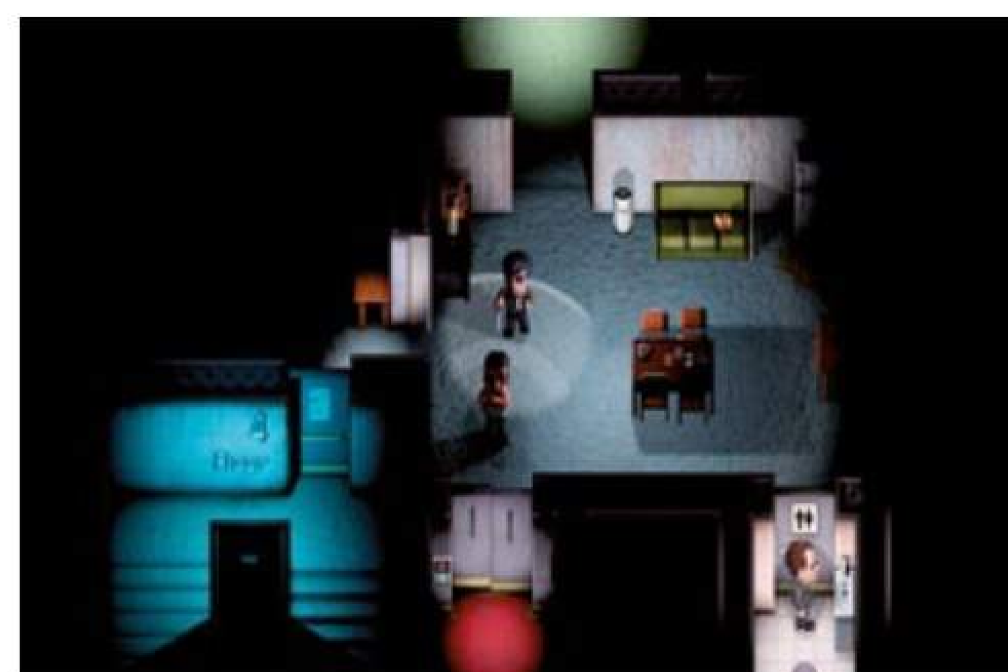


The Disney Afternoon Collect.

PLATAFORMAS PS4 / One / PC **GÉNERO** Plataformas **DISTRIBUIDOR** Capcom/Koch Media **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano/ Inglés **PRECIO** 19,99 € 3

Este recopilatorio alberga seis clásicos que Capcom desarrolló para NES entre los años 1989 y 1994 con personajes Disney y sus respectivas series de TV como protagonistas. Los dos *DuckTales*, *Darkwing Duck*, los dos *Chip'n Dale* y *TaleSpin* (el único que no es un plataformas puro) vuelven en todo su esplendor retro, con nuevas opciones como "rebobinar" por si morimos o dos modos de juego "cronometrados". También incluye abundante material gráfico y sonoro que gozarán los que los vivieron en su día.

NOTA: 76



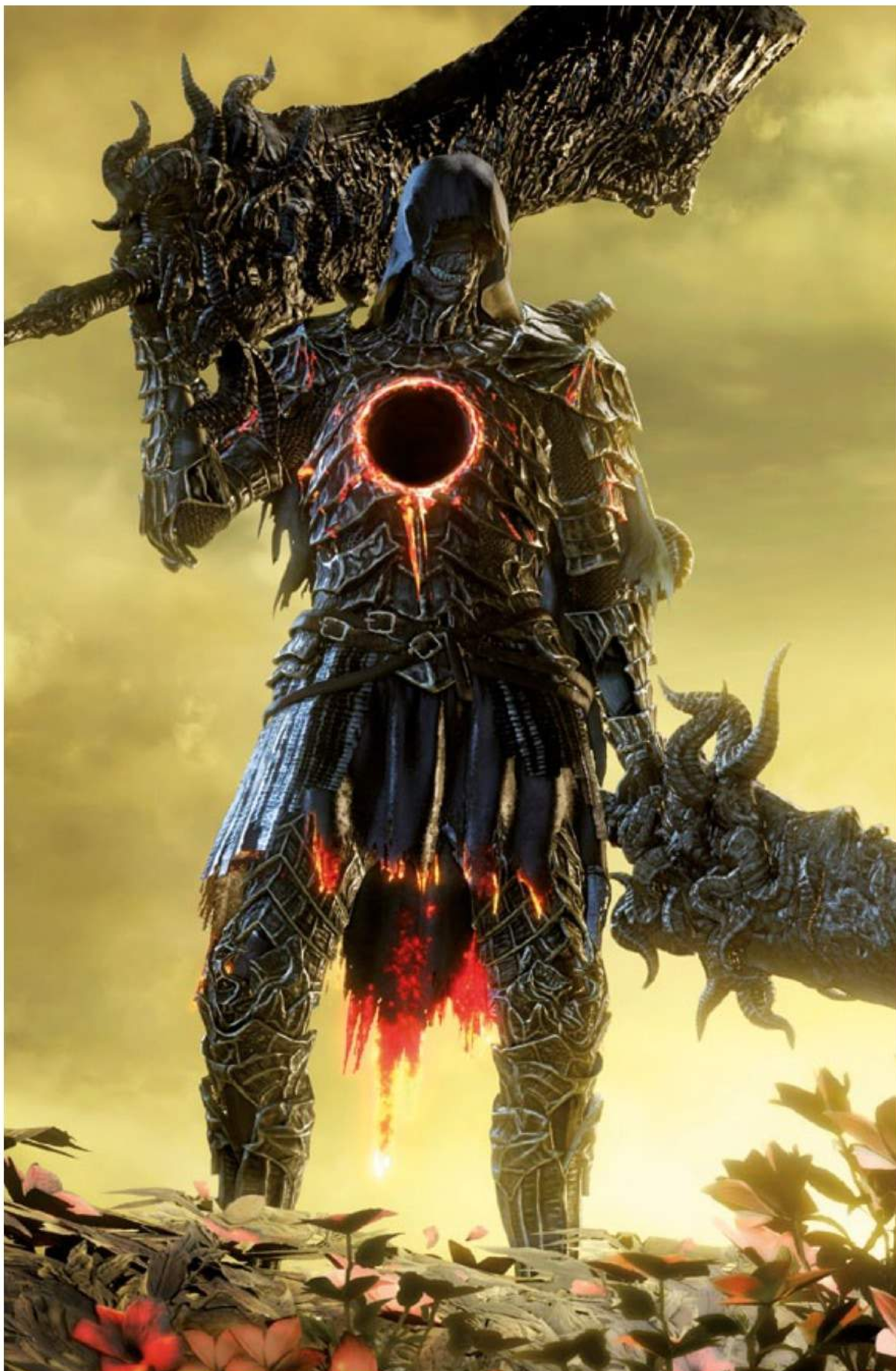
2Dark

PLATAFORMAS PS4 / One / PC **GÉNERO** Terror **DISTRIBUIDOR** Badland Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 29,99 € 18

El nuevo juego de Frédérick Raynal (creador de *Alone in the Dark*) nos pone en la piel de un detective venido a menos que, en busca de sus hijos desaparecidos, descubre el cruel destino de muchos otros niños. Nuestra misión será rescatar a tantos como podamos, evitando a los psicópatas responsables de su sufrimiento. ¿Cómo? Pues tirando de sigilo y siendo imaginativos con los objetos que iremos recogiendo. Un desarrollo adulto (toca temas como el tráfico y abuso de menores) y de dificultad bastante elevada, que gustará a los más "talluditos", que son los que más apreciarán su pixelado apartado gráfico.

NOTA: 77

Estos espadones dobles son una de las nuevas armas que podemos conseguir en el DLC *The Ringed City*. Su habilidad especial los imbuye de fuego en un ataque devastador.









DARK SOULS III

PS4 | Xbox One | PC 14,99 € 3 GB

The Ringed City

La saga *Dark Souls* se despide de los jugadores con el contenido más grande y revelador hasta la fecha. La muerte llega, paradójicamente, a su fin.

Desde un principio, *Dark Souls III* fue promocionado como el fin de la prestigiosa y revolucionaria saga de FromSoftware. Tras el primer contenido descargable, *Las Cenizas de Ariandel*, *La Ciudad Anillada* llega para poner ese ansiado punto y final a la historia. Pero también hace algo bastante inusual dentro de la obra de Hidetaka Miyazaki: dar respuestas.
Como suele ser costumbre en los contenidos adicionales de la saga *Dark Souls*, *The Ringed City* añade varias zonas completamente nuevas, una buena ración de hechizos, armaduras y armas, así como nuevos NPCs, enemigos y jefes contra los que perecer una y otra vez. Curiosamente, este es el DLC al que se accede con mayor facilidad, sobre todo si tenemos en cuenta que en otras ocasiones descubrir la "entrada" prácticamente requería la ayuda de una guía.
Donde no encontraréis ninguna novedad es en el apartado jugable; sigue a pies juntillas la fórmula *Dark Souls*, esto es, exploración y combates con una dificultad muy ajustada. Tras tres entregas (cinco si contamos *Demon's Souls* y *Bloodborne*), dicha fórmula empieza a estar bastante desgastada, así que es buena idea dejarla descansar... No sin antes tocar una última canción. Y una que merece ser escuchada, especialmente si habéis seguido la saga desde el principio de los principios, porque *The Ringed City* da respuesta a algunos de los misterios que han sido carne de especulación desde que en 2011 se puso a la venta el primer *Dark Souls*. ¿Quién es el Pigmeo Furtivo? ¿Qué es el Abismo? ¿Y la Humanidad? ¿Qué pasó con el Alma Oscura que da nombre a la saga? Incluso aunque estéis hasta las narices de la fórmula, todas estas respuestas justifican el viaje a través de la Ciudad Anillada. Os lo debéis a vosotros mismos.

VALORACIÓN: ***The Ringed City*** **es el final que una saga como** ***Dark Souls*** **se merece. O, al menos, lo será hasta que inevitablemente alguien decida retomarla. Tócala otra vez, Hidetaka.**

■ FINAL FANTASY XV

Episodio Gladiolus

■ PS4 | Xbox One ■ 4,99 € ■ 2,8 GB







Episode Gladiolus es el primero de los tres contenidos adicionales planeados inicialmente para *Final Fantasy XV*, cada uno centrado en uno de los acompañantes de Noctis. Como su nombre indica, éste se centra en Gladio, el Escudo del Rey, lo que desemboca en una jugabilidad mucho más visceral que lo acerca a un hack n' slash. Es entretenido, especialmente una vez que desbloqueamos todas las habilidades de combate, y consta de algunas batallas realmente épicas (mención especial al remix de "Clash on the Bridge", cortesía del compositor de *NieR*, Keiichi Okabe), si bien su corta duración y el nulo impacto que tiene en el argumento principal hacen que, en términos generales, tengamos la sensación de que podría haber dado mucho más de sí.

VALORACIÓN: A pesar de que argumentalmente es una oportunidad desaprovechada, merece la pena volver a *Final Fantasy XV* por ese precio.



■ GHOST RECON WILDLANDS

Narco Road

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 € ■ 4,7 GB

El primer DLC que se inserta en la historia del juego añade un nuevo capo, El Invisible, al que podremos llegar infiltrándonos en tres pandillas y acabando con sus lugartenientes. Además, se introducen nuevas armas, vestimentas, vehículos... sin olvidar nuevos eventos, como carreras o eventos opcionales.

VALORACIÓN: Forma parte del pase de temporada, pero "suelto" quizá sea algo caro.



■ CoD INFINITE WARFARE

Continuum

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,49 € ■ 10,4 GB

Aparte de los consabidos cuatro mapas que expanden la experiencia multijugador, el verdadero encanto de este DLC es "Baile Shaolin", una nueva experiencia para el modo zombis. Ambientado en la Nueva York de los años 70, debemos defender nuestro dojo utilizando artes marciales... y armas de todo tipo, claro.

VALORACIÓN: El gran mapa de zombis es la estrella del DLC. El precio sigue siendo alto.



■ GRAVITY RUSH 2

El Arca del Tiempo

■ PS4 ■ Gratis ■ Sin confirmar

El retraso del juego propició que el estudio regalara este DLC, de unas 3-4 horas de duración, que se centra en la historia de Raven, la segunda heroína del juego. La historia, por momentos, carece de sentido y se aleja de los mejores momentos de *GR2*, aunque deja algunos duelos contra jefes más que interesantes.

VALORACIÓN: Tiene zonas de sigilo "plomazo", pero también destellos de calidad.



REJUGADO

The Legend of Zelda Breath of the Wild

100 HORAS DESPUÉS, LA AVENTURA NO HA TERMINADO...

Han pasado casi dos meses desde el lanzamiento de *Breath of the Wild*, y lo cierto es que aún seguimos jugando con él con la misma intensidad que el primer día. Da igual que hayamos terminado la aventura con más de 100 horas de juego: aún nos siguen quedando muchas cosas por descubrir y hacer...

Y ésa es justo una de las grandes virtudes del último *The Legend of Zelda*: el descomunal tamaño de su mundo alberga tal cantidad de secretos y cosas para hacer que no exageramos al decir que la propia historia de fondo, la lucha contra Ganon, es sólo una minúscula parte del viaje. En todas las aldeas y en algunos caminos, nos esperan personajes que nos ofrecerán misiones secundarias, algunas de ellas francamente originales, simpáticas y con trabajados diálogos, que, en muchos casos, ahondan en esa idea de explorar territorios desconocidos en busca de aventuras, criaturas u objetos fantásticos. O mejor aún, nos plantean las llamadas "pruebas legendarias" que, sin ningún tipo de duda, dejan algunos de los mejores momentos del juego y que, en algunos casos, son brillantes acertijos en sí mismos.

Un mundo vivo y salvaje

Recorrer el propio mundo en sí también es objeto de deleite. El mes pasado, en nuestro análisis, recalcábamos que, para descubrir el mapa, debemos subir a unas torres... y cada una de ellas es, en sí misma, una prueba distinta. Pero, una vez desbloqueado el mapa, queda descubrir qué encierra cada zona: poblados, postas donde cobijar a nuestros caballos, santuarios... o, incluso, duros combates contra criaturas especiales de tamaño descomunal (cíclopes, gigantes de piedra...).

Y eso por no mencionar la ingente cantidad de materias primas que podrás recoger, desde setas a extremidades de los enemigos, para cocinar todo tipo de platos y elixires. Experimentar para dar con las mejores combinaciones y efectos —algunas indicadas en libros o por personajes no controlables— es

AUNQUE LLEVES 100 O MÁS HORAS DE JUEGO, SEGUIRÁS DESEANDO PASAR MÁS TIEMPO EN HYRULE

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM





Algunos de los enemigos más duros, como los mortíferos Centaleones, son opcionales. Derrotarlos nos reporta materiales raros... y muchísima satisfacción.



Recoger ingredientes y probar combinaciones también es una tarea que lleva tiempo dominar. Conseguir los mejores efectos (y que sean muy duraderos) es todo un arte.



Subir a las torres nos da una visión general del mapa, pero, luego, hay que descubrir dónde están las aldeas, las postas, los minijuegos, las fuentes de las hadas...



Hay 900 koroks repartidos por el mapa. Encontrarlos todos lleva tiempo, ya que pueden estar debajo de piedras, en retos de puntería con arco, en pequeños puzles...



UN ÉXITO MUNDIAL

Breath of the Wild ha sido un éxito de crítica unánime en todo el planeta, y así lo demuestra su nota media en sitios como Metacritic u Opencritic. He aquí una recopilación con las notas de algunos medios internacionales...

- **GAMESPOT**.......**100**
- **IGN**.......................**100**
- **EDGE** **100**
- **GAME INFORMER** **100**
- **GIANT BOMB**....**100**
- **POLYGON**...........**100**
- **DESTRUCTOID**..**100**
- **TIME**.....................**100**
- **FORBES**..............**100**
- **3DJUEGOS**........**100**
- **MERISTATION**..**100**
- **GAMER.NL**.........**100**
- **HOBBY CONSOLAS**...........**97**
- **VANDAL**.................**95**
- **EGM**........................**95**

también una tarea en sí misma que te llevará bastante tiempo dominar. ¿Y hemos hablado de minijuegos como la doma de caballos o participar con ellos en eventos como carreras de obstáculos? ¿De la casa de apuestas? ¿Del descenso sobre escudo? ¿De minijuegos de golf o bolos? Pues son sólo algunos ejemplos: hay muchos más.

Hyrule, tierra de secretos

Otro de los grandes aciertos del juego es que está plagado de secretos. Encontrar los 900 koroks, o pequeñas plantas parlanchinas, es una tarea titánica (y que permite mejorar la capacidad del inventario). Algunos están ocultos bajo las piedras, otros nos obligan a seguir una determinada estela, los hay que son puzles en sí mismos... Es el principal coleccionable, aunque hay muchos más elementos escondidos: algunas piezas de equipo están, por ejemplo, ocultas bajo el agua; las fuentes de las hadas —que mejoran las defensas de nuestro equipo— tampoco vienen indicadas en ningún lugar; o incluso la localización de la espada maestra. Hasta los amiibo encierran secretos, como la posibilidad de poder capturar a Epona o vestir a Link con los ropajes de otras entregas clásicas de la saga, como *Ocarina of Time*. Es un Hyrule que, sin duda, merece la pena visitar: si le das una oportunidad, difícilmente querrás recorrer otros mundos abiertos. ■



VIRALIDAD Y NEGATIVIDAD

¿QUÉ INFLUENCIA TIENEN EN EL SECTOR?

Con internet, Youtube y las redes sociales en plena ebullición, su influencia en los diferentes segmentos de la industria cada vez es mayor, lo que causa un impacto mediático del que es muy difícil abstraerse.

Por **Sergio Martín** @replicante64

Con la llegada de *Mass Effect Andromeda*, ha sucedido una vez más. Y de manera brutal, además. Nos referimos a la viralidad y la negatividad que, de un tiempo a esta parte, parecen haberse instaurado en nuestro sector. Es una tendencia que tiene muchas lecturas y consecuencias, y que puede ser un factor tan dañino como beneficioso.

Denuncia social

De todos es sabido que, últimamente, y por desgracia, muchos de los títulos que salen al mercado lo hacen sin pulir o, directamente, parecen "a medio hacer", como ha sido el caso de *Homefront: The Revolution*, *Assassin's Creed: Unity* o el más reciente de todos, *Mass Effect: Andromeda*. Y debido, precisamente, a esto último, suelen ser producciones que arrastran innumerables fallos de todo tipo y que afectan a múltiples aspectos, tanto técnicos como jugables. Muchos de estos bugs son rápidamente localizados y, por supuesto, expuestos con toda crudeza en las redes sociales, Youtube y tantos otros canales online. Esta corriente de viralidad negativa implacable que se cierne sobre dichas producciones resulta totalmente comprensible y da lugar a todo tipo de consecuencias, algunas de ellas claramente beneficiosas para la industria y otras quizá no tanto.

El efecto positivo más evidente de esta negatividad y esta "denuncia social" que se ejercen sobre algunos títulos es la inmediata respuesta por parte de la compañía o del estudio responsable de la producción vilipendiada. En incontables ocasiones, hemos asistido, en tiempo récord, a una evidente mejora de los problemas más severos de ciertos títulos vía parche. Otras, se ha ampliado la experiencia »

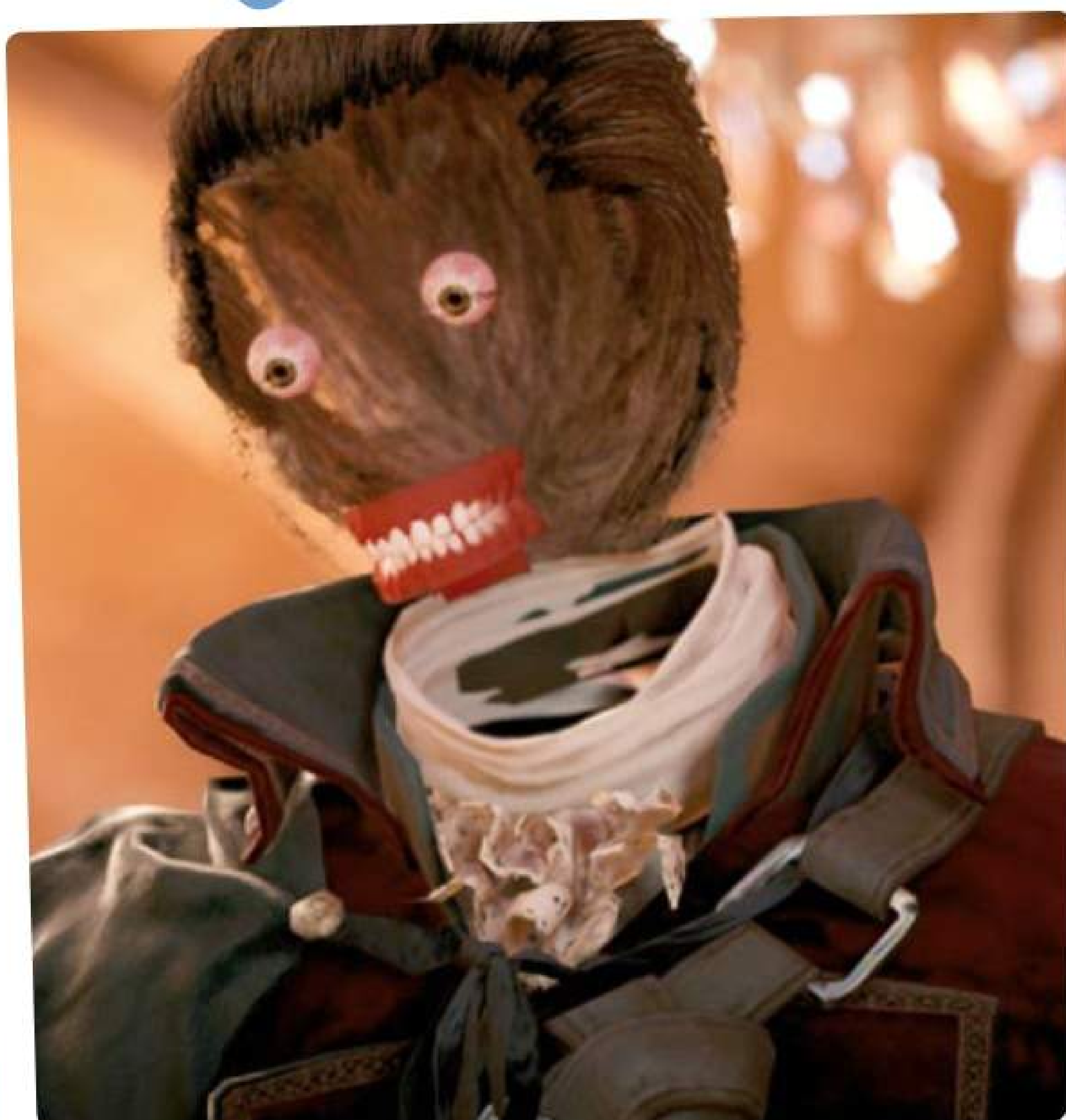
LOS CASOS MÁS SONADOS

En la última década, los títulos que han sido fenómenos virales en las redes sociales se cuentan por centenas. Os refrescamos algunos de los ejemplos más destacados...

WATCH DOGS 11.000.000 DE COPIAS VENDIDAS



Puede que esta obra de Ubisoft sea el ejemplo más claro de todo lo que os queremos explicar en este artículo. Un juego que, objetivamente hablando, fue bastante bueno (roza el 80 de media combinada entre versiones en Metacritic), pero que fue maltratado en casi cualquier medio y red social imaginable. ¿La razón? El incuestionable "downgrade", o bajón técnico, que sufrió desde que se mostró por vez primera, en el E3 2012, hasta lo que acabó siendo en su versión final. La diferencia era tan evidente que casi parecía otro título, especialmente en las versiones destinadas a consola (en PC, tuvo sus problemas). Jamás debió ser presentado así, aunque es cierto que tanto hablar de él no le vino mal...



ASSASSINS CREED UNITY 8.000.000 DE COPIAS VENDIDAS



Una de las producciones más controvertidas de la historia reciente fue la protagonizada por Arno Dorian. Y la razón fueron los bugs tan abundantes como increíbles y, en algunos casos, hasta escandalosos que presentó el juego en su lanzamiento. Entre otros errores muy llamativos, se encontraban las caras, tan escalofriantes como la que tenéis a la izquierda, que sirvieron para dar vida a vídeos y memes que pululaban por la red sin cesar. Unos bugs realmente impropios de una producción de dicho calibre... pero que fueron solucionados en su mayoría de manera paulatina en forma de sucesivos parches. Sus ventas se resintieron sensiblemente.

SKYRIM 22.000.000 DE COPIAS VENDIDAS

Uno de los episodios más recordados de la saga rolera *The Elder Scrolls* también fue objeto de todo tipo de vídeos virales y demás parafernalia, que inundaron la red con escenas como la que tenéis aquí al lado. Nuevamente, se trató de una producción que presentó notables y numerosos bugs de todo tipo, algunos de ellos incluso bastante serios, dado que afectaban a las partidas guardadas, un problema que causó más de un dolor de cabeza a los jugadores de PS3. Bethesda aprendió de los errores cometidos en esta producción y, a partir de entonces, cuidó más sus trabajos en este sentido.





MARIO KART 8 7.000.000 DE COPIAS VENDIDAS

La "mirada de la muerte" de Luigi en *Mario Kart 8* es uno de los fenómenos más curiosos y extravagantes de los relacionados con el mundo de los videojuegos que se han producido en la red durante los últimos años. Esta animación facial, de tan sólo unas décimas de duración y en la que se deja entrever el lado más oscuro del hermano de Mario, arrasó de manera viral tanto en Youtube como en todas las redes sociales y webs especializadas. Pocas veces un detalle tan insignificante ha dado tanto de qué hablar como dicha animación, lo que se tradujo en un aumento significativo de la ya de por sí elevada popularidad de este excepcional arcade de velocidad.

LOS PRINCIPALES FACTORES

El torbellino mediático en el que estamos sumidos y que arrastra a millones de seguidores se congrega en varios medios, redes sociales y eventos muy concretos.

El canal de vídeo más famoso del mundo suele ser el epicentro de todo lo que sucede en casi todos los ámbitos de la actualidad, pues es el precursor de infinidad de vídeos que acaban haciéndose virales y que son contemplados por millones de jugadores de todo el planeta.



Twitter es otro de los grandes ejes, ya que, a menudo, difunde, de manera imparable y a la velocidad de la luz, la negatividad plasmada en algunos medios, influencers y miembros destacados de la comunidad de jugadores y desarrolladores. De hecho, en ocasiones, ha llegado a albergar bochornosas discusiones ligadas a nuestra industria...

Ferias de videojuegos internacionales como el E3 o la Gamescom han sido en más de una ocasión el detonante para todo tipo de virales vinculados a un juego determinado. ¿Cuántas veces hemos visto vídeos comparativas del aspecto que mostraba un juego presentado en alguna feria con lo que terminó siendo?





Los canales de accesos anticipados a ciertos títulos, muchas veces, sirven de base para dar vida a títulos tremendamente pulidos. Con frecuencia, pasan muchos meses desde que algunas obras pasan de este estado a "juegos finales", proceso que, normalmente, resulta bastante beneficioso.

» de juego de algunas producciones que andaban demasiado justas de contenido, añadiéndose nuevos modos, niveles o personajes, gracias a la "presión" ejercida en los mencionados canales online. También, aunque en menor medida, se han dado casos en los que algunas compañías han pedido públicamente disculpas por la calidad final de alguno de sus productos e, incluso, se han activado medidas para reparar el daño ocasionado a los usuarios "afectados". Por lo tanto, no tenemos duda de que esta viralidad tiene un efecto positivo en un gran número de ocasiones. Es algo incuestionable. Pero, en la misma medida, también es cierto que no siempre sucede así.

Efectos adversos

Otros efectos no tan beneficiosos que trae de la mano este asunto son también evidentes. De entrada, en más de una ocasión, algunas producciones reciben tal cantidad de memes y virales que, a pesar de la evidente carga crítica y/o cómica, terminan alcanzando una popularidad desorbitada e inmerecida... hasta tal punto que acaba traduciéndose en una mejora significativa de sus ventas (como los casi 3 millones de *Goat Simulator*).

Un segundo efecto poco productivo que suele darse en estos casos es que gran parte de la viralidad negativa focalizada en un título determinado suele recaer en un punto muy concreto del mismo, lo que minimiza e, incluso, ensombrece otros problemas más destacados. Un ejemplo claro lo acabamos de vivir recientemente con *Mass Effect Andromeda* y sus terribles animaciones faciales, un defecto importante pero que, para nada, supone el problema principal que arrastra dicha producción. De hecho, éste ya ha sido corregido (al menos hasta cierto punto) mediante un parche y el título sigue sin ser lo que muchos usuarios esperábamos de él porque sus inconvenientes primordiales son otros, difícilmente (y por desgracia) solucionables a través de parches.

Y, luego, está otro problema que a nosotros, los periodistas especializados, nos toca más de cerca: la influencia que esta tendencia adquiere en los medios. En más de una ocasión, la red se llena de todo tipo de críticas, vídeos, imágenes y demás parafernalia vinculados a un título, incluso semanas antes de que éste se ponga a la venta... y de que los periodistas tengamos acceso a su código final. ¿Qué sucede? Pues que, cuando llega el momento de analizar dicha versión definitiva, da la sensación de que algunos medios podrían haberse visto influidos de manera irremediable (de manera consciente o no) por esa corriente negativa y los prejuicios acaban afectando al resultado final de los análisis. ¿Cuántas veces se han emitido valoraciones tan disidentes y casi antagónicas en estos casos? Muchas más de lo que puede parecer. Y esta situación confunde a muchos usuarios, quienes, lógicamente, no saben a qué criterio atenerse. Además de todo esto, y para echar más leña al fuego, luego nos encontramos con otro problema. ¿Os acordáis de la que se formó con *No Man's Sky*? Pues, desde nuestro punto de vista, el problema de este título no fue tanto lo que ofreció esta aventura en sí, sino la forma en la que nos fue "vendida" y el desproporcionado "hype" que se confeccionó en torno a ella meses antes de lanzarse. En este sentido, hasta coincidimos con Peter Molyneux, quien se ha manifestado en unos términos muy próximos a lo que acabamos de comentaros en una reciente entrevista con Glixel, el portal de videojuegos de la revista Rolling Stone.

La negatividad en las redes sociales y los canales online circunscrita a nuestro sector refleja las dos caras de una misma moneda. Por un lado, la parte de crítica social nos beneficia a todos, pero, por otro, también acarrea problemas demasiado importantes como para hacer la vista gorda. Una audiencia con criterio debería ser capaz de discernir qué cara está viendo en cada caso... ■

GRACIAS A LA VIRALIDAD NEGATIVA, MUCHOS JUEGOS CORRIGEN SUS DEFECTOS MÁS GRAVES



OTROS CASOS MÁS RECIENTES

La incidencia de los medios y las redes sociales ha causado estragos en una gran cantidad de títulos recientes, una lista en la que destacan producciones como estas cinco que veis aquí.



MASS EFFECT ANDROMEDA

DATO DE VENTAS GLOBAL **NO FACILITADO**

Una de las decepciones del año ha sido esta obra de BioWare. Todavía no conocemos (al cierre de este número de Hobby Consolas) sus cifras de ventas globales, pero en España no han sido especialmente elevadas, con unas 12.000 copias. EA esperaba vender unos 3 millones en todo el mundo, cifra que no tenemos claro que vaya a alcanzar.

POKÉMON SOL Y LUNA

13.000.000 DE COPIAS VENDIDAS

El torbellino *Pokémon Go* favoreció la recepción del título de 3DS, un juego que ha sido objeto de múltiples críticas (por el diseño de los tres iniciales) y virales. Los más destacados son los famosos bailoteos de algunos personajes, provocados por las animaciones de los movimientos Z. Fue uno de los fenómenos más curiosos de 2016 en las redes sociales.





NO MAN'S SKY

CASI 2.000.000 DE COPIAS VENDIDAS

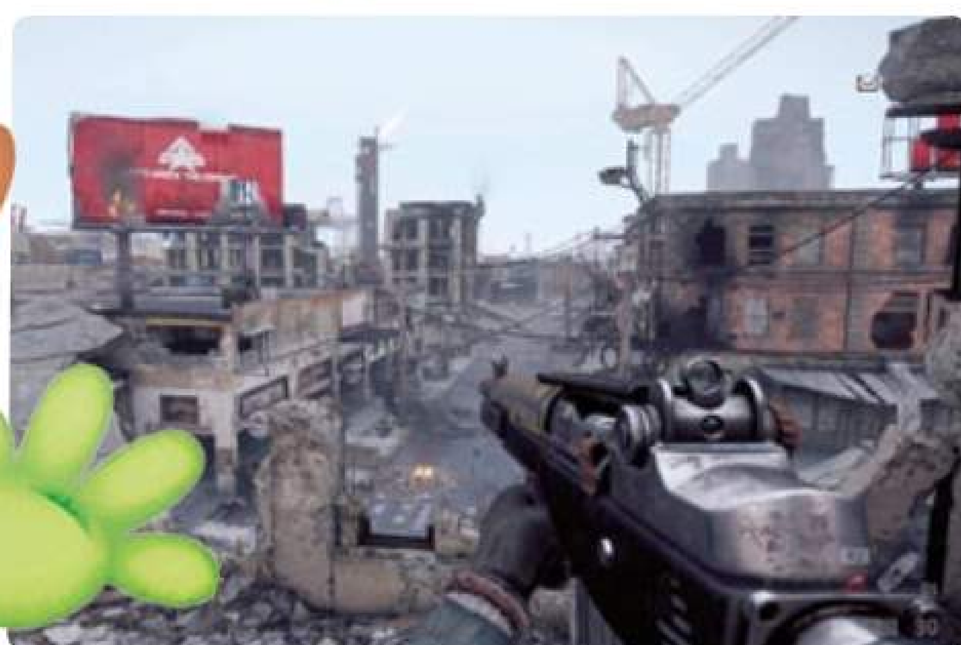
Esta obra de Hello Games supone un caso particular que se aleja del resto. Su gran problema no ha sido tanto su viralidad negativa como la "comunicación engañosa" que rodeó a su lanzamiento. El juego se posicionó como algo que no era, modificando, de esta forma, la percepción del mismo por parte de los usuarios. De ahí el problema...

FALLOUT 4

14.000.000 DE COPIAS VENDIDAS

La cuarta entrega del sandbox postapocalíptico estuvo repleta de bugs, como cargas de texturas lentas e, incluso, una calidad sonora en el doblaje en nuestro idioma muy deficiente. Otro ejemplo perfecto de que la viralidad negativa puede ser buena en ocasiones, dado que los desarrolladores se volcaron en el arreglo de dichos bugs ante la presión mediática.





HOMEFRONT: THE REVOLUTION

500.000 COPIAS VENDIDAS

Las prisas condenaron a este título. Simplemente, fue un juego que fue lanzado con muchos meses de adelanto en relación al estado real de su desarrollo. Vamos, que se lanzó a medio hacer. Sin embargo, y después de ser objeto de críticas de todo tipo, ahora mismo es un título mucho más sólido, gracias a las mejoras introducidas.

UN PATRÓN BASTANTE CLARO

Las aventuras de estilo RPG y de mundo abierto (con sus diferentes sucedáneos y variantes) son las producciones que sirven como núcleo central para alimentar esto de lo que hablamos. Por cuestiones evidentes, resulta mucho más difícil detectar fallos y bugs en estas obras que en el resto, ya que, al ofrecer mundos muy extensos en los que es posible encontrarse con acontecimientos de todo tipo, muchas veces dichas situaciones no son testadas por los equipos de debugging correspondientes.



¿TIENE SOLUCIÓN?

Todo este tema de la viralidad y la negatividad que se ha instaurado en el sector de los videojuegos no tiene una solución fácil. Lleva demasiado tiempo en pleno apogeo como para que sea considerado como una moda pasajera: cada vez aparecen más medios y redes sociales que expanden dicho fenómeno y, todo hay que decirlo, muchos títulos se prestan mucho a ello. Todo pasa por que los juegos salgan lo más pulidos posible.



LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de marzo. Datos cedidos por GFK.

Switch fue la gran protagonista del mes de marzo, y casi todo el que se compró la consola lo hizo con el gran *Zelda: Breath of the Wild*, que acumula ya más de 60.000 unidades sólo de esa versión.

JUEGOS

1	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Switch
2	**Horizon: Zero Dawn**	PS4
3	**Ghost Recon Wildlands (Gold)**	PS4
4	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Wii U
5	**Grand Theft Auto V**	PS4
6	**1-2-Switch**	Switch
7	**Horizon: Zero Dawn (Ed. Espec.)**	PS4
8	**FIFA 17**	PS4
9	**Ghost Recon Wildlands**	PS4
10	**LEGO Worlds**	PS4

PLATAFORMAS

Plataforma	1	2	3	4	5
PS4	Horizon: Zero Dawn	Ghost Recon Wildlands (Gold)	Grand Theft Auto V	Horizon: Zero Dawn (Ed. Esp.)	FIFA 17
Xbox One	Ghost Recon Wildlands (Gold)	Mass Effect Andromeda	LEGO Worlds	Ghost Recon Wildlands	Grand Theft Auto V
Switch	Zelda: Breath of the Wild	1-2-Switch	Breath of the Wild (Ed. Limit.)	Just Dance 2017	Super Bomberman R
PS3	FIFA 17	Grand Theft Auto V	NBA 2K17	Pro Evolution Soccer 2017	Dragon Ball Xenoverse
Xbox 360	FIFA 17	Grand Theft Auto V	Pro Evolution Soccer 2017	NBA 2K17	FIFA 16
3DS	Mario Sports Superstars	Super Mario Maker	Pokémon Sol	Pokémon Luna	Yo-Kai Watch
PS Vita	Call of Duty: Black Ops D.	LEGO Star Wars EDDLF	Minecraft	LEGO Marvel Vengadores	Need for Speed: Most Wanted
PC	Mass Effect Andromeda	Los Sims 4	World of Warcraft: Legion	Overwatch	Los Sims 4: Urbanitas

En **otros países**

JAPÓN

Del 6 al 12 de marzo. Datos cedidos por VG Chartz

El recopilatorio definitivo de *Kingdom Hearts* colocó 65.000 copias en su primera semana, muchas menos de las 136.000 que firmó *2.8 Final Chapter Prologue* dos meses antes.

1. **Ghost Recon: Wildlands** PS4
2. Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 PS4
3. Zelda: Breath of the Wild Switch
4. Horizon: Zero Dawn PS4
5. 1-2-Switch Switch



REINO UNIDO

Del 5 al 11 de marzo. Datos cedidos por VG Chartz

Los agentes de Ubisoft llegaron a 103.000 PS4 y a 96.000 Xbox One de las Islas, una cifra más que respetable, gracias a las dosis de diversión de su cooperativo online.

1. **Ghost Recon: Wildlands** PS4
2. Ghost Recon: Wildlands Xbox One
3. Horizon: Zero Dawn PS4
4. LEGO Worlds PS4
5. LEGO Worlds Xbox One



EE.UU.

Del 5 al 11 de marzo. Datos cedidos por VG Chartz

Breath of the Wild acumuló la friolera de 613.000 copias sólo en sus dos primeras semanas en Estados Unidos, el país del mundo donde mejor se está vendiendo Switch, pues ya sobrepasa el millón allí.

1. **Ghost Recon: Wildlands** PS4
2. Ghost Recon: Wildlands Xbox One
3. Zelda: Breath of the Wild Switch
4. Horizon: Zero Dawn PS4
5. NieR Automata PS4



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



2 **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



3 **Doom**
PS4 - Xbox One - PC



4 **The Last of Us**
PS4 - PS3



5 **Battlefield 1**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Persona 5 PS4 - PS3	**Thimbleweed Park** Xbox One - PC	**Mass Effect Andromeda** PS4 - Xbox One - PC	**Yooka-Laylee** PS4 - Xbox One - PC	**Yo-Kai Watch 2** 3DS
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95 / 100 *“Una obra maestra de valor incalculable, sobresaliente en todo aspecto imaginable”*	89 / 100 *“Funciona por sí solo y, además, homenajea a grandes precursores del point and click”*	84 / 100 *“Queda por debajo de los originales, pero también los mejora en varios aspectos”*	87 / 100 *“El dúo de Playtonic Games bien podría haber vivido en un cartucho de N64”*	86 / 100 *“Consolida a la saga de Level-5 como la mejor alternativa a Pokémon”*
IGN Web líder en Reino Unido	9,7 / 10 *“Es una experiencia memorable y un J-RPG de los más profundos de la última década”*	8,5 / 10 *“Se merece un sitio en tu estantería, junto a Maniac Mansion y Monkey Island”*	7,7 / 10 *“Tiene momentos, pero no está apoyado por un guión o un elenco estelar”*	7 / 10 *“Aunque no está pulido, demuestra que al género plataformero aún le queda vida”*	5,5 / 10 *“Sumergirse en su mundo puede divertir, pero el juego resulta realmente aburrido”*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *“Es como una novela, con ese regusto agridulce que queda al leer la última página”*	8,5 / 10 *“Con inteligentes puzles y un cásting estelar, es un gozo de principio a fin”*	8 / 10 *“Si no se compara con la trilogía de Shepard, es divertido y las partes clave funcionan”*	8 / 10 *“Sus gracietas y sus referencias son tan divertidas como su jugabilidad”*	- / 10 No disponible
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *“Un refinado y estiloso J-RPG del que se hablará durante los próximos años”*	7 / 10 *“Un viaje en el tiempo que nos recuerda lo que nos gustaba del género... y sus fallos”*	6 / 10 *“Los más pacientes quizás encuentren estrellas brillantes en su oscuridad”*	6 / 10 *“Pese al intento de modernizar la fórmula, su estilo jugable se siente anticuado”*	5 / 10 *“No hay suficientes ideas nuevas que coloreen su monótona jugabilidad”*
EDGE Revista líder en Reino Unido	8 / 10 *“Todo rezuma estilo, desde la intro en la discoteca a los planos de las batallas”*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	39 / 40	- / 40	- / 40	- / 40	36 / 40
NOTA MEDIA	**92**	**82**	**75**	**74**	**70**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de **Hobby Consolas***

LOS MÁS **ESPERADOS**

1 — PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption 2

El sandbox de vaqueros de Rockstar promete ser el colofón a un año de leyenda.

FECHA Otoño

2 — PS4

The Last of Us: Part II

Aún queda para verla, pero esta secuela puede ser una experiencia muy cruda.

FECHA Sin confirmar

3 — PS4 - One - Switch - PC

Sonic Mania

Sonic se vestirá como en los tiempos de Mega Drive para dejar un plataformas 2D que rebosará nostalgia.

FECHA Verano

4 — PS4

God of War

Santa Monica Studio se lo está tomando con calma, pero Kratos y su hijo se quieren ganar el Valhalla.

FECHA Sin confirmar

5 — PS4 - PC

Shenmue III

Sigue fechado para final de año, pero no hemos visto ni un vídeo real aún, así que es probable que se retrase.

FECHA Diciembre de 2017



6 Mass Effect Andromeda
PS4 - Xbox One - PC



7 Yooka-Laylee
PS4 - Xbox One - PC



8 Resident Evil 7: Biohazard
PS4 - Xbox One - PC



9 Halo 5: Guardians
Xbox One



10 Bloodborne
PS4

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

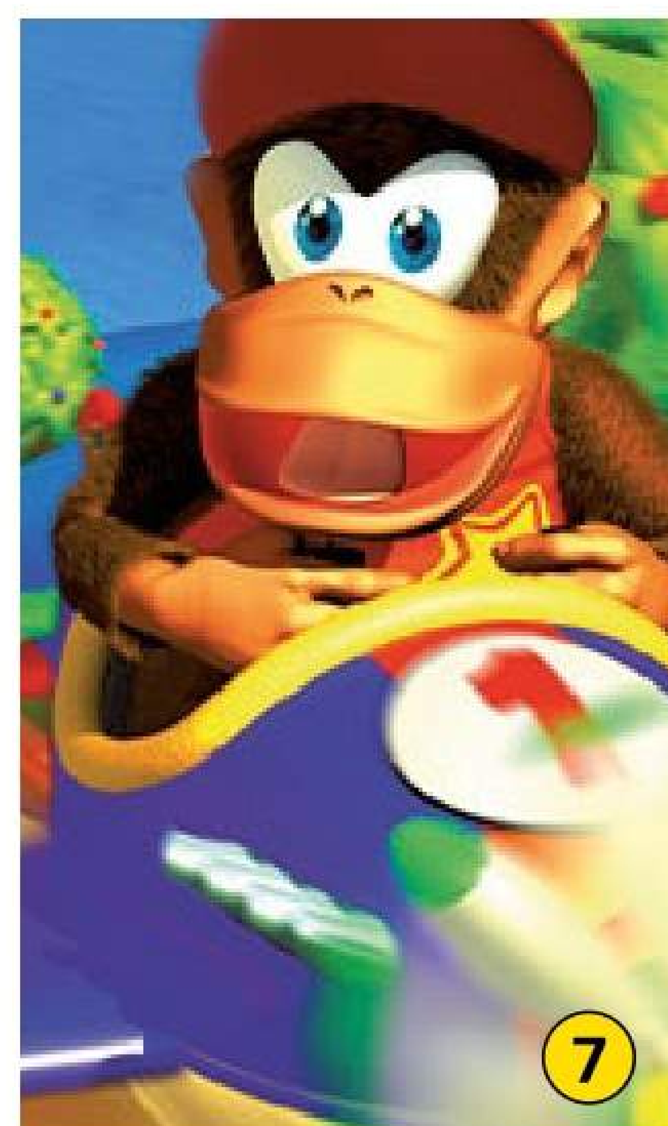
TOP 10 RECOMENDADOS

JUEGOS DE RARE

Aprovechando el regreso de sus antiguos responsables al sector con *Yooka-Laylee*, repasamos el legado de uno de los estudios más importantes de la historia del videojuego, hoy en declive.







7

9



10



8



6

10

Killer Instinct

El género de la lucha "uno contra uno" en 2D se hizo popular a principios de los 90, gracias a *Street Fighter II*, y Rare se adentró en el ring con su propia saga, que debutó en los salones recreativos y, luego, dio el salto a SNES. Personajes como Jago, Fulgore o Sabrewulf han quedado para el recuerdo, igual que la voz del narrador. "¿Continue?".

- **CONSOLA** Recreativa / SNES
- **GÉNERO** Lucha
- **AÑO** 1995
- **NOTA HC 49** 95

9

Battletoads

En la era de los 8 y los 16 bits, una forma de contrarrestar la escasa duración de los juegos era hacer que fueran muy difíciles, y este juego da buena cuenta de ello. Con una espectacular mezcla de saltos, combates o "conducción" sobre avionetas y tablas de surf, este juego protagonizado por tres ranas era un desafío en toda regla.

- **CONSOLA** NES, MD, GB, Amiga...
- **GÉNERO** Acción
- **AÑO** 1993
- **NOTA HC 17** 94

8

Star Fox Adventures

Rare fue second party de Nintendo durante muchos años, hasta que Microsoft adquirió todas sus acciones. El último juego fruto de la estrecha vinculación con la Gran N fue esta aventura, protagonizada por Fox McCloud, que se alejaba de las batallas galácticas de *Lylat Wars* para ofrecer exploración y combates.

- **CONSOLA** GameCube
- **GÉNERO** Aventura
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 135** 91

7

Diddy Kong Racing

Rare publicó la friolera de once juegos en N64, tocando palos muy variados, incluido el de las carreras, con *Mickey Speedway USA* y este genial spin-off de *Donkey Kong*, en el que manejábamos karts, lanchas y aviones. Lejos de ser un clon de *Mario Kart*, tenía una gran personalidad y detalles como jefes finales.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Velocidad
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 76** 94

6

Conker's Bad Fur Day

Esta obra maestra no se publicó en España. Los cartuchos de N64 eran caros y, viendo las bajas ventas del juego en otros territorios, Nintendo pasó del asunto (en otros países europeos, lo sacó THQ). Su polémico estilo, con violencia, chanzas sexuales, "tacos" y otros detalles escabrosos, tampoco ayudaron...

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Plataformas
- **AÑO** 2001















5

Banjo-Kazooie

La sombra de *Mario 64* era muy alargada, pero Rare no se achantó y firmó varios plataformas 3D intachables para N64. El más querido de todos fue, sin duda, éste, en el que manejábamos a un oso y un pájaro de lo más hilarantes, mientras recabábamos piezas de puzle a lo largo de gigantescos escenarios.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Plataformas
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 84** 96

4

Donkey Kong Country

Rare cogió a DK, uno de los personajes más veteranos de Nintendo, y le dio el protagonismo que se merecía, con una trilogía de plataformas 2D para SNES y una entrega tridimensional para N64. El primer juego de la consola de 16 bits demostró la maestría técnica de Rare para exprimir el hardware de aquella época.

- **CONSOLA** Super Nintendo
- **GÉNERO** Plataformas
- **AÑO** 1994
- **NOTA HC 39** 99

3

Perfect Dark

Halo contribuyó a hacer masivo el género del shooter subjetivo en consolas, pero Rare ya lo había cultivado con esmero en N64, pese a la ausencia de un segundo joystick, con *GoldenEye* y con este título, cuya protagonista, Joanna Dark, se convirtió en un icono. El apartado técnico era tan bestia que el uso del Expansion Pak era obligatorio.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Shooter
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 106** 99

2

GoldenEye 007

Rare demostró que se podían hacer buenos juegos basados en licencias de películas con este genial shooter subjetivo, que tomaba el nombre de la película de James Bond de 1995. No sólo nos hacía sentirnos como el famoso agente de su majestad, sino que había también multijugador local para cuatro, algo que N64 explotó a la perfección.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Shooter
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 74** 94

1

Rare Replay

Esta recopilación de treinta juegos cubre gran parte de la historia de Rare, desde sus juegos para ordenadores de los 80 (*Jetpac, Sabre Wulf, Atic Atac...*) hasta los de Xbox 360 (*Kameo, Viva Piñata*), pasando por los de Nintendo 64 (*Blast Corps, Jet Force Gemini*). Es la más completa y económica que se haya hecho: salía a euro por juego.

- **CONSOLA** Xbox One
- **GÉNERO** Varios
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 290** 90

Por Francisco Javier Cabal

FMV

JUEGOS QUE SON PELÍCULAS O ¿PELÍCULAS QUE SON JUEGOS?

Hubo un tiempo en el que videojuegos y producciones dignas del cine fueron sólo uno, dando como resultado uno de los periodos menos jugables de la historia del ocio electrónico...

Si hay algo que ha quedado demostrado con el paso del tiempo, es que los videojuegos son una forma de arte y, como tal, han ido explorando e incorporando diversas técnicas, tendencias y corrientes (tanto en lo jugable como lo visual) a lo largo de su historia. Una de estas etapas se fraguó a principios de los años 90, una época en la industria del entretenimiento digital en la que se llegó a pensar que el futuro de los videojuegos pasaba por el uso de la imagen real, aunque, para conocer el inicio de esta corriente jugable, hay que echar la vista atrás casi una década, pues el origen de los juegos Full Motion Video (o FMV) comenzó en los salones recreativos, donde las compañías de videojuegos de la época asumían más riesgos a la hora de experimentar con nuevas propuestas, a pesar de su alto coste. También la tecnología, como en otros importantes saltos en la evolución de los videojuegos, aportó su granito de arena con la aparición del LaserDisc, un soporte óptico creado inicialmente por MCA (Music Corporation of America), y popularizado después por Philips y Pioneer, que permitía almacenar grandes cantidades de vídeo y sonido de alta calidad y que era la piedra angular de cualquier hardware de este tipo. Así, en 1981, llegó *Quarter House*, de la compañía Electro Sport, considerado el primer título basado en FMV, en el que apenas había interacción con respecto a la imagen, pues su jugabilidad se limitaba a hacer apuestas en carreras de caballos. A pesar de

su espectacularidad gráfica, no cosechó gran éxito, pero fue la punta de lanza para empezar a explorar las posibilidades de este nuevo formato, que comenzaría su popularización tan sólo un año después con *Astro Belt*, un matamarcianos sobre raíles de Sega que hizo uso del LD para desplegar escenarios renderizados llenos de detalle y que sería el primer título con esta tecnología en llegar a Europa. Ya en 1983, de la mano de Cinematronics, llegó el primer gran éxito de los juegos FMV: *Dragon's Lair*. Creado por Rick Dyer, un diseñador de videojuegos y Don Bluth, un exempleado de la factoría Disney, que se encargó de dibujar y animar a los personajes, *Dragon's Lair* narraba la historia de Dirk el "Intrépido", un caballero que debía rescatar a la princesa Daphne, secuestrada por el dragón Singe. El juego, que llamaba la atención por la enorme calidad de su dibujo, sentó las bases de la jugabilidad en los FMV: el jugador debía pulsar la dirección o botón correcto durante una breve ventana de tiempo, de forma que continuábamos las acciones que el protagonista realizaba en pantalla. Si acertábamos, la aventura avanzaba; si no lo hacíamos a tiempo o introducíamos un comando incorrecto, perdíamos una vida. Esta jugabilidad, bautizada más adelante por Yu Suzuki para *Shenmue* como QTE (Quick Time Event), tiene sus orígenes en este juego.

¿VIDEO O JUEGO?

Dragon's Lair fue un enorme éxito... pero no llegó exento de problemas. El uso del LaserDisc como soporte trajo de la mano algunos dolores de cabeza, ya que los lectores de este tipo de disco que escondían los muebles tendían a averiarse tras largas sesiones de uso, lo que hizo que el coste del mantenimiento del juego fuera muy elevado. Aun con este inconveniente, los juegos FMV comenzaron a multiplicarse en los salones recreativos durante los siguientes años, llegando títulos tan representativos como *Cliffhanger* (personaje conocido aquí como Lupin III), *Space Ace* e, incluso, dos juegos más sobre *Dragon's Lair* , que terminaron convirtiéndose en una trilogía. Con el uso, el precio de la tecnología LD comenzó a descender, pero aún era demasiado »

A PESAR DE SUS PROBLEMAS JUGABLES, LOS FMV ERAN UN ÉXITO COMERCIAL

PLATAFORMAS

Repasamos los sistemas que más cancha dieron a los juegos FMV, así como los títulos más relevantes que consiguieron que fuera algo más que una moda pasajera...

COIN-UP

Los primeros FMV nacieron en las recreativas, haciendo uso del LaserDisc como soporte.



DRAGON'S LAIR

Fue el encargado de popularizar los juegos en formato FMV y, a pesar de sus limitaciones jugables, es una de las recreativas más jugadas de la historia. Existen versiones de las aventuras de Dirk el "Intrépido" para casi cualquier plataforma.



FIREFOX CABINET

Atari decidió licenciar la película de Clint Eastwood creando un espectacular pero poco emocionante juego de combates aéreos, en el que se utilizaron más de 30 horas desechadas del metraje original para el filme.



BADLANDS

La primera aproximación de Konami al Oeste no fue con *Sunset Riders*, sino con este difícil LD publicado en 1984. Su estética estaba basada en el manga y, curiosamente, la recreativa carecía de joystick: se manejaba con un solo botón. La empresa japonesa no volvió a usar la tecnología FMV en ningún otro juego.

MEGA CD

El "add-on" de Megadrive no tenía gran calidad de vídeo, pero recibió una batería de FMV...



NIGHT TRAP

Diseñada inicialmente para una consola de Hasbro llamada Project NEMO, que terminó siendo cancelada, este survival horror nos ponía a los mandos de unas cámaras de seguridad ocultas con la que podíamos activar trampas para proteger a unas chicas de unos vampiros llamados Augers.



FARENHEIT

Uno de los juegos que más calidad de video atesoraron, sobre todo en la versión para 32X. En esta aventura, encarnábamos a un bombero novato que se incorporaba a la compañía 13. El juego se desarrollaba en tres escenarios diferentes, donde el tiempo era nuestro mayor enemigo.



GROUND ZERO TEXAS

Dirigido por Dwight H. Little, que años más tarde se encargó de "Halloween 4", en este título no se escatimaron gastos, usando hasta 110 minutos de metraje. El juego se desarrollaba en una localidad de Texas llamada El Cadron, que sufría un ataque alienígena y que debíamos defender.

MÁQUINAS CREADAS PARA EL FMV

Varios fabricantes de finales de los 80 y comienzos de los 90 vieron bastante potencial en los juegos FMV, e intentaron adelantarse a su tiempo lanzando hardware basado en esta tecnología. Estos pioneros no salieron de sus respectivos países de origen.

1. ACTION MAX SYSTEM

Creado por la desaparecida compañía juguetera World of Wonder (responsable del Lazer Tag), el Action Max necesitaba ser conectado a un vídeo (VHS) para funcionar, ya que no disponía de entrada de cintas, además de colocar un sensor en un lateral de la TV que detectaba los disparos de su pistola. Todos los juegos eran shooters, y el más destacado era *Blue Thunder*, título basado en la serie de televisión del mismo nombre, conocida aquí como "El Trueno Azul". Sólo llegaron a comercializarse cinco títulos para esta consola, aunque existió un sexto titulado *Fright Night* que terminó siendo cancelado.



2. VIEWMASTER INTERACTIVE VISION

Con un planteamiento muy parecido al Action Max, el Viewmaster también era una unidad independiente que necesitaba un vídeo VHS para reproducir los juegos que venían en cintas para este formato. Pensada principalmente para los más pequeños de la casa, la máquina venía acompañada de un inmenso y poco ergonómico joystick, con cinco botones diferenciados por colores que los personajes de los juegos usaban para interactuar con el jugador. Sólo se publicaron siete juegos, cuatro de ellos para los personajes de Barrio Sésamo, dos para los Muppets y uno dedicado a los personajes de Disney.

3. HALCYON RDI SYSTEMS

Creada por Ryck Dyer, uno de los responsables de *Dragon's Lair*, fue la primera consola doméstica que usó un LaserDisc como soporte para los juegos. No llegó a producirse en masa, por lo que se estima que existen menos de doce unidades funcionales en todo el mundo. El sistema Halcyion RDI fue una pieza de hardware adelantada a su tiempo en la que podíamos usar la voz para comunicarnos con su interfaz. Tenía un coste de 2.500 dólares de la época, el equivalente a 6.000 € actuales, lo que terminó por enterrar a la máquina.



4. PIONEER LASERACTIVE CLD A100

Pioneer, una de las empresas que ayudaron a popularizar el LaserDisc, diseñó este dispositivo, en el que podíamos añadir funcionalidades con módulos intercambiables conocidos como PACS. Existen cuatro PACS para diferentes usos, pero sólo dos otorgaban al Laseractive compatibilidad con dos consolas. El primero permitía usar todo el catálogo de Mega Drive / Mega CD, mientras el segundo hacía lo mismo con Turbografx / cdrom. Posteriormente, Nec tambien fabricó su propia unidad LD.

LOS JUSTICIEROS Y MARBELLA VICE

Picmatic es una compañía española, con sede en el País Vasco, que descubrió el potencial de los juegos en FMV y apostó por este formato. Así vimos nacer estos dos títulos...



LOS JUSTICIEROS

Coproducido con Dinamic, este spaghetti-western fue rodado en el desierto de Tabernas (Almería) y dirigido por Enrique Urbizu ("Caja 507"). El juego fue un shooter con toques de humor que no tuvo éxito. Parte del guión corrió a cargo de Mariano Vázquez, también conocido como "Marianico el Corto".



» alto como para crear un sistema doméstico basado en sus características. Aun así, no faltaron las propuestas para el uso doméstico mucho más económicas, como Action Max, una consola que se acoplaba a un vídeo VHS (o a cualquier otra fuente de vídeo) y que contaba con juegos FMV —todos shooters—, que limitaban su uso sólo a algunas zonas de contacto específicas dentro del metraje, lo que daba como resultado una experiencia demasiado limitada y pobre en pantalla.

BUSCANDO A NEMO

Pero el auténtico intento de crear una experiencia FMV para el hogar provino de Hasbro, una compañía juguetera americana que comenzó a desarrollar, en 1985, una consola que usaría cartuchos o cintas de vídeo como soporte. Este proyecto, que recibió el nombre en clave de NEMO, era obra de Tom Zito, un emprendedor que se asoció con Hasbro para conseguir los fondos necesarios para desarrollar la consola, estimados en unos 7 millones de dólares, destinando parte de esta cantidad a crear títulos específicos para la plataforma. En los siguientes años, se planificó todo el hardware y se crearon varias demos en FMV, además de dos titulos completos para la plataforma (*Night Trap* y *Sewer Shark*) por parte de un equipo llamado Isix. Lamentablemente, a finales de 1989 y con la consola en la recta final de su desarrollo, los directivos de Hasbro tomaron la decisión de cancelar el proyecto, pues creían que, debido a su alto precio de lanzamiento (299 $) y con Nintendo dominando el mercado, iban directos al fracaso. Con la cancelación de Control-Vision (nombre final de la consola), Hasbro decidió deshacerse de todo lo relativo al proyecto, algo que aprovechó parte de Isix para hacerse con los derechos y establecerse por su cuenta bajo el nombre de Digital Picture, una de las compañías de la época más fuertes en el desarrollo de juegos FMV, y responsable de varios de los mayores éxitos del formato en consolas de Sega. La llegada del CD-Rom, tanto al PC como a las consolas en 1992, fue el momento en que los juegos basados en FMV alcanzaron su mayor popularidad, debido, en parte, al reducido coste del formato. Mega-CD fue el »

MARBELLA VICE

Otro director famoso como Álex de la Iglesia se sumó a la moda de los FMV, rodando esta parodia de "Corrupción en Miami". Protagonizada por Álex Angulo y con la colaboración de Santiago Segura, se volvió a apostar por un shooter como desarrollo. Hay rumores de que el germen de Torrente nació aquí.

PHILIPS CD-I



La consola del fabricante neerlandés nació con un marcado propósito multimedia, usando las películas y su catálogo de juegos FMV como reclamo publicitario.



BURN CYCLE

Con una ambientación cyberpunk, este título mezcló varios géneros, como las aventuras gráficas y los puzles e, incluso, hizo algún guiño a *Pac-Man*. Aun contando con un desarrollo extremadamente tedioso, fue uno de los juegos más valorados del sistema y llegó a contar con doblaje al español, algo no muy común en esa época.



ESCAPE FROM CYBERCITY

Basado en el célebre ánime "Galaxy Express 999", creado por Leiji Matsumoto, este shooter sobre raíles añadió detalles como la elección de caminos entre varias rutas, lo que añadía algo de interacción al desarrollo clásico de un FMV, pero sin demasiada profundidad en el argumento. Entretenido, pero sin excesivas pretensiones.



THUNDER IN PARADISE INTERACTIVE

Philips, recurrió a una serie americana de éxito de 1995 protagonizada por Terry "Hulk" Hogan para aumentar las ventas de su CD-I. El juego se grabó al mismo tiempo que uno de los episodios de la serie, titulado "The M.A.J.O.R. and the Minor", y se intercalaban niveles a bordo de la lancha del protagonista con otros a pie.

3DO



La fallida consola de Panasonic recibió bastante contenido FMV, gracias a sus características, que permitían manejar vídeos de alta calidad en su época.



BRAIN DEAD 13

Aunque no fue un título exclusivo para 3DO, sí tuvo una de las mejores versiones de la época. Creado por Ready Soft, compañía que poseía los derechos de adaptación de *Dragon's Lair* para ordenadores, su mayor aporte al género FMV fue ofrecer cierta libertad de movimientos, que "camuflaban" su desarrollo basado en QTE.



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Tia Carrere, actriz conocida por varias series y películas (como "El Mundo de Wayne"), protagonizó esta comedia interactiva, donde el objetivo era escapar de una nave alienígena resolviendo complejos puzles. Era rejugable, ya que tenía aspectos como tres finales distintos, según las elecciones que tomásemos durante la aventura.



PSYCHIC DETECTIVE

Hasta 95 actores participaron en esta aventura desarrollada por Electronic Arts y protagonizada por Eric Fox, un psíquico con poderes que puede visitar la mente de otras personas y extraer sus pensamientos. Las secuencias rodadas para el juego llegaron a ser editadas y presentadas en un festival de cine.

TU CARA... ¿ME SUENA?

Aunque el presupuesto de un juego FMV no solía ser muy alto —salvo en casos muy contados—, algunos títulos tenían la suficiente solvencia económica como para contratar a algún actor de renombre o secundario que impulsara sus ventas. Así, actores como Michael Dudikoff ("El Guerrero Americano"), Corey Haim ("Jóvenes Ocultos") o el español Álex Angulo ("El Día de la Bestia") llegaron a participar en algunos de estos proyectos.


ÁLEX ANGULO
MARBELLA VICE


COREY HAIM
DOUBLE SWITCH


MICHAEL DUDIKOFF
SOLDIER BOYZ


ROB LOWE
FOX HUNT

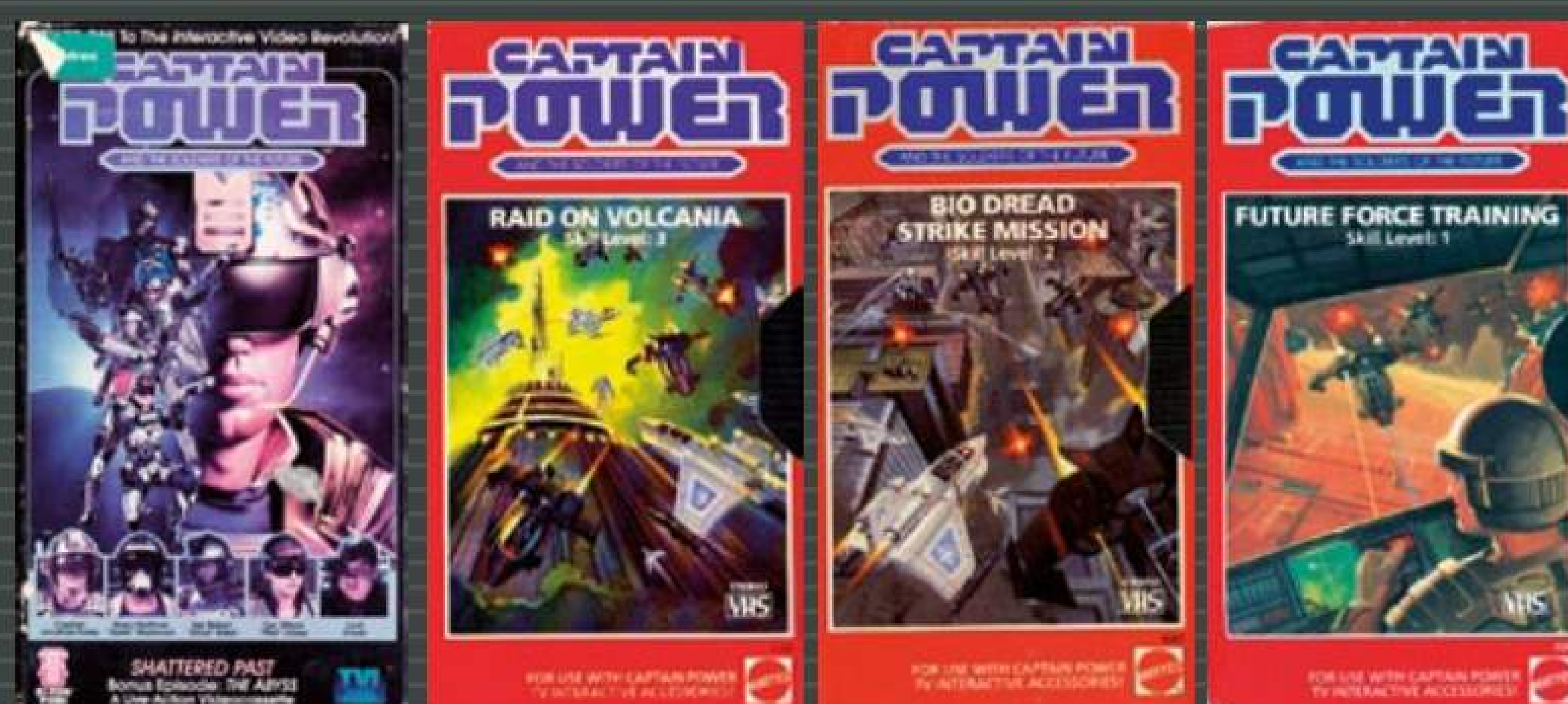
CAPITÁN POWER Y EL NEGOCIO FMV DE MATTEL

Conocida en nuestro país por sus juguetes, la empresa Mattel intentó fusionar las series y los juegos FMV en un experimento que no llegó a cuajar.



CAPTAIN POWER

El argumento de la serie narraba cómo los seres humanos habíamos sido esclavizados en el siglo XXII por máquinas inteligentes (Cyborg) y cómo el Capitán Power y los soldados del futuro luchaban por liberar a la humanidad.



SERIE VHS

Aunque los episodios de la serie emitida en TV contenían segmentos donde podíamos interactuar con las figuras de Mattel, se publicaron tres cintas de vídeo que acompañaban a determinadas naves y que se centraban en la jugabilidad con estos accesorios. Hubo planificadas hasta seis, pero terminaron por cancelarse.



JUGUETES DE CAPTAIN POWER

La línea de juguetes estaba compuesta por personajes y naves que aparecían en la serie, como el Power Jet XT-7, empleado para disparar y esquivar a los enemigos que aparecían en pantalla. La fabricación de los juguetes fue un gran problema para Mattel, debido al alto coste que supuso para la empresa la tecnología de reconocimiento que incorporaban.

EL FMV EN LA ACTUALIDAD

Aún hay compañías independientes que apuestan por las producciones en formato FMV. Actualmente, tenemos títulos como *The Bunker*, una aventura de terror psicológico filmada en unas instalaciones nucleares reales, donde somos el único superviviente de un refugio nuclear. También existen proyectos como *Late Shift*, considerada una experiencia cinematográfica en la que tomaremos decisiones que afectarán a la historia y que se estrenó originalmente en cines. Ambos títulos están en inglés y son distribuidos digitalmente por Wales Interactive.


THE BUNKER



LATE SHIFT


TIA CARRERE
THE DAEDALUS ENCOUNTER


VINCENT SCHIAVELLI
CORPSE KILLER

» principal beneficiado, pues casi todos los lanzamientos FMV se desarrollaban con el periférico de Sega en mente... a pesar de su pésima calidad de vídeo, lastrada, además, por el uso de un hardware antiguo como era Mega Drive. Aun así, Sega intentó desarrollar códecs como el Truvideo para mejorar la imagen pixelada de sus producciones, pero no llegó a obtener unos resultados satisfactorios. Por contra, los lanzamientos exclusivos en PC aprovechaban las mejoras que iban apareciendo en la plataforma, como las aceleradoras gráficas, que aumentaban la calidad de imagen, llegando a superar a esas alturas la imagen de un LD.

UNA MUERTE ANUNCIADA

La siguiente generación de consolas (32 bits) trajo de la mano unas buenas especificaciones técnicas en lo relativo a la calidad y la compresión del vídeo, pero las ventas de los juegos basados en la tecnología FMV comenzaron a decaer a mediados de 1996. Este descenso vino motivado, en parte, por su limitada jugabilidad, estancada e incapaz de ofrecer nuevas mecánicas jugables ni tan siquiera en los tres géneros en los que había despuntado hasta ese momento, como eran los juegos basados en QTE, shooters y aventuras gráficas. A pesar de los múltiples intentos por parte del sector por revitalizar los FMV (añadiendo escenas más impactantes o argumentos más trabajados), éstos comenzaron a desaparecer paulatinamente, al igual que las compañías que no supieron adaptarse a otras tecnologías para sus juegos, como Digital Pictures, que terminó por echar el cierre en 1996. Desde entonces, sólo el PC ha continuado recibiendo de forma regular nuevas propuestas basadas en esta tecnología, algunas de gran calidad, como *Her Story* o el reciente *The Bunker*, que también ha dado el salto a las consolas. Esto, unido a la remasterización de algunos éxitos FMV para las plataformas móviles, hace pensar en el resurgimiento de esta tecnología. Quién sabe... quizá el futuro del FMV pase por la realidad virtual y, pronto, podamos hacer algo más que pulsar una dirección o un botón concreto en el momento adecuado. ■

PLAYSTATION Y SEGA SATURN



Las plataformas de 32 bits traían muchas mejoras relacionadas con la resolución de los vídeos y, aunque los títulos FMV comenzaban a perder fuerza, hay algunas rarezas en estas consolas que merecen ser mencionadas.



FOX HUNT

El único acercamiento de Capcom a los juegos FMV de imagen real fue esta aventura, rodada íntegramente en el hotel Ambassador de Los Ángeles. El protagonista, Jack Freemon, es reclutado por la CIA para detener a un terrorista del KGB llamado "The Fox", en una aventura que carece de interfaz y que nunca llegó a nuestro país.



EXPEDIENTE X

Grabado entre las temporadas 5 y 6 de la famosa serie creada por Chris Carter, su desarrollo contó con un guión de 750 páginas, seis horas de grabación y la presencia del elenco de actores original. El protagonista, el agente Craig Joshua Willmore, debía encontrar a Mulder, quien había desaparecido misteriosamente...



STREET FIGHTER 2 INTERACTIVE

Publicado sólo en Japón, Capcom "metió" la película de anime de *Street Fighter 2* casi al completo en dos discos, en los que tomábamos el control de un cyborg de M. Bison dedicado a capturar los movimientos de los luchadores. Su jugabilidad es muy limitada, un detalle que lo convierte en un título sólo apto para fans de la saga.

PC-MAC

La capacidad de mejorar y actualizar los códecs hacía del PC la plataforma perfecta para los FMV.



PHANTASMAGORIA

Aventura gráfica de misterio, creada por Roberta Williams, que mezcló personajes reales con entornos 3D e imágenes muy violentas que le costaron fuertes críticas. Fue uno de los mayores éxitos en su año de lanzamiento (1995), con más de 12 millones de copias, pese a su clasificación para mayores de dieciocho años.



GABRIEL KNIGHT THE BEAST WITHIN

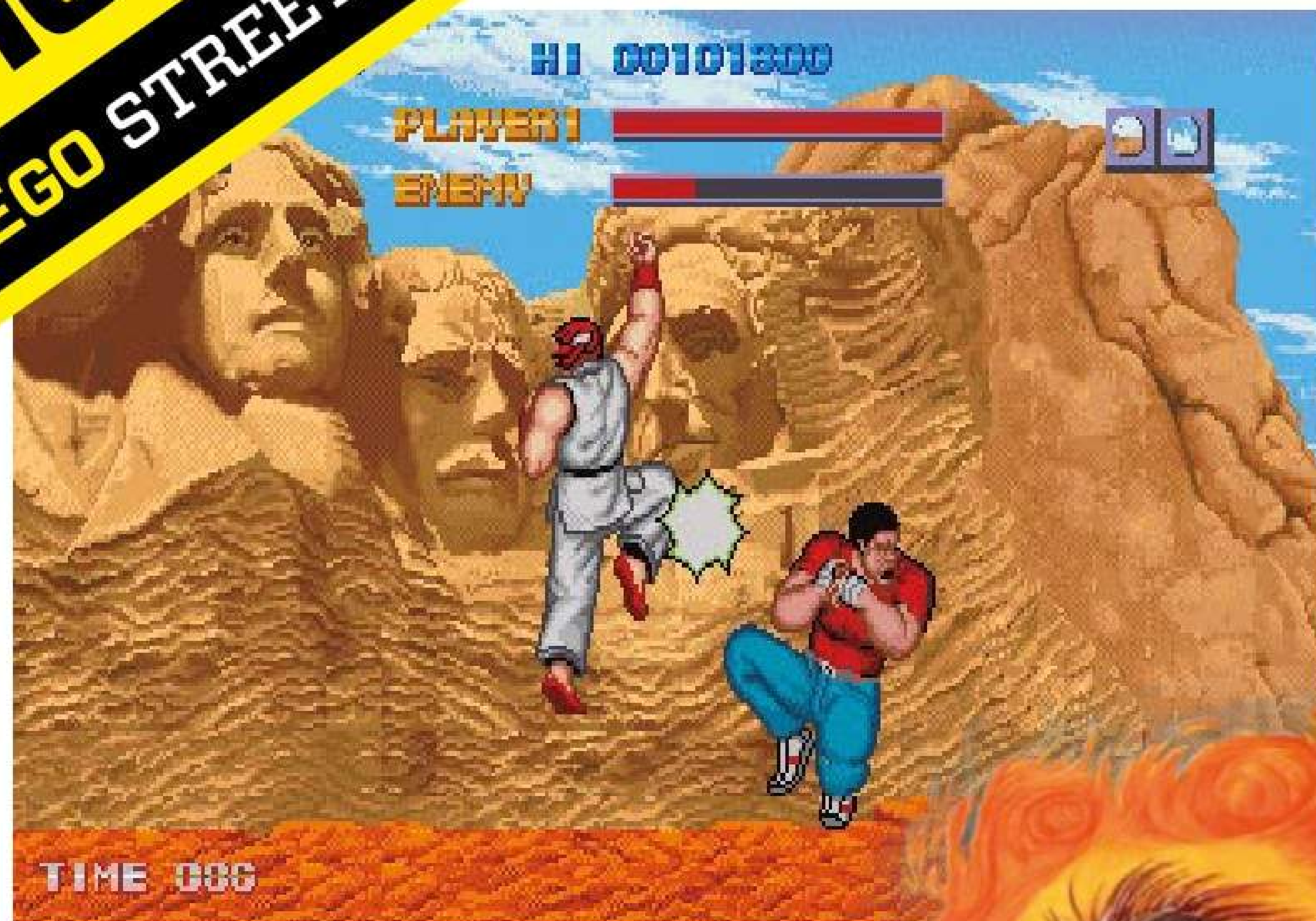
El segundo capítulo de la saga protagonizada por el bibliotecario Gabriel Knight dio el salto al FMV dejando atrás los gráficos bidimensionales de la primera entrega. Dividido en seis capítulos en los que manejábamos a dos personajes, esta aventura point & click nos narraba una historia basada en la mitología de los hombres lobo.



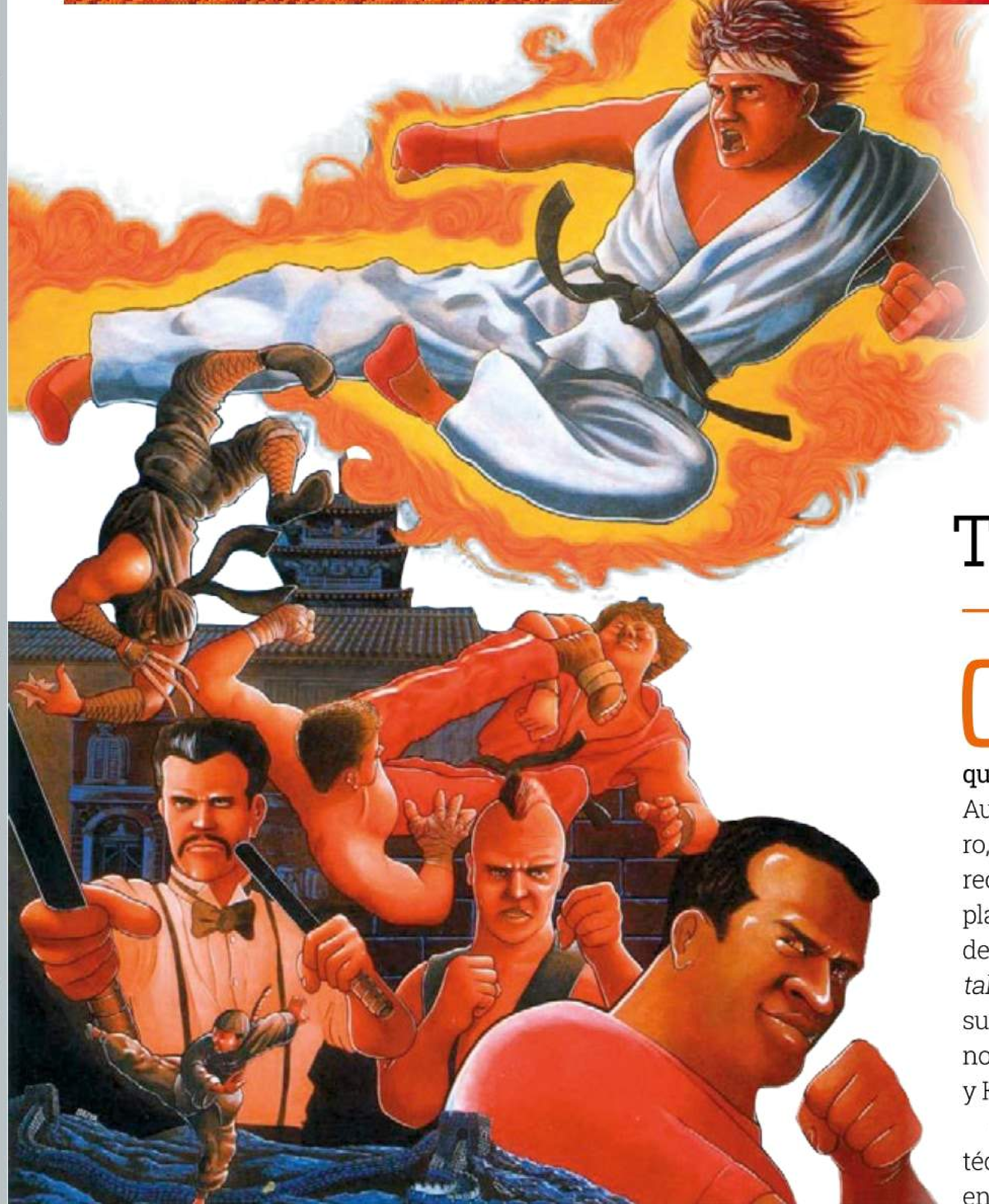
JOHNNY MNEMONIC

Desarrollado paralelamente a la película de culto ambientada en un mundo cyberpunk, protagonizada por Keanu Reaves (al que no esperéis ver aquí), el juego mezclaba acertadamente minijuegos basados en puzles con QTE de acción. Llegó a estar en desarrollo una versión para Mega-CD, que, finalmente, fue cancelada.

La primera fase de bonus dejó atónitos a los parroquianos de los recreativos, allá por 1987.







AÑO 1987

COMPAÑÍA Capcom **FORMATOS** Arcade, PC-E CD-ROM, Spectrum, Amstrad, C64, Amiga, Atari ST, PC

STREET FIGHTER

TU PRIMER HADOKEN

Contra, Rastan, Operation Wolf... Son muchos los clásicos recreativos que celebran en 2017 su trigésimo aniversario, entre los que se encuentra el primer capítulo de la saga que sentó las bases de la lucha 2D: *Street Fighter*.

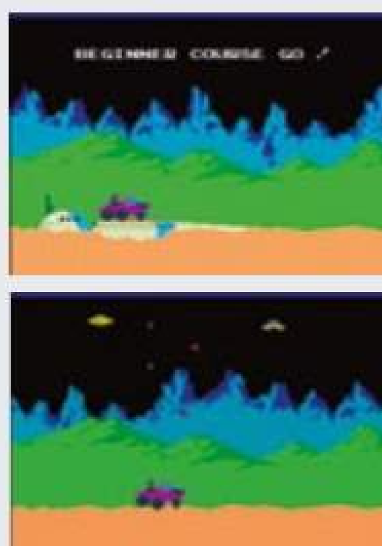
Aunque fue la secuela de 1991 la que desató la fiebre por el género, ésta no habría sido posible si, en 1987, Takashi Nishiyama (director) e Hiroshi Matsumoto (diseñador) no hubieran creado esta placa. Ambos abandonaron Capcom, tras finalizar el desarrollo de *SF*, para fichar por SNK, donde alumbrarían clásicos como *Fatal Fury, The King of Fighters* o *Art of Fighting*. Nishiyama y Matsumoto acabaron fundando Dimps en 2000, junto a otros veteranos de SNK y Capcom, y volvieron a cruzar sus destinos con Ryu y Ken al participar en la creación de *Street Fighter IV*.

Con *Street Fighter*, Capcom dio un enorme salto, tanto a nivel técnico como en mecánica, respecto a sus ilustres antecesores en el género de lucha, como *Karate Champ* o *Yie Ar Kung-Fu*. El

LA HUELLA DE NISHIYAMA

El director de *Street Fighter* empezó su carrera en Irem, se consagró en Capcom y convirtió a SNK en toda una potencia en cuanto a juegos de lucha.

1982 — MOON PATROL



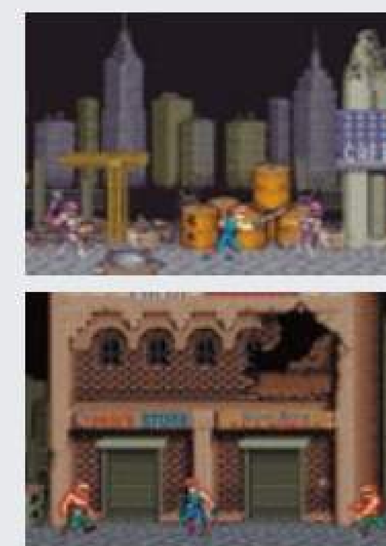
El primer éxito de Nishiyama como diseñador fue este shooter, comercializado por Irem, en el que pilotábamos un vehículo lunar. La primera carga de *Army Moves* le debe mucho, muchísimo.

1984 — KUNG-FU MASTER



Aunque recuerda a cierta película de Bruce Lee ("Game of Death"), este clásicazo de Irem, obra de Nishiyama, en realidad licenciaba una película de Jackie Chan, "Los Supercamorristas".

1986 — TROJAN



Su segundo trabajo para Capcom, tras *Section Z*. Ubicada en un mundo postapocalíptico, esta recreativa nos hacía combatir a espada, usando un escudo como única protección.



Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



juego presentaba unos luchadores gigantescos, dispuestos a medirse el lomo en diferentes localizaciones (China, Japón, EE.UU., Inglaterra...) para demostrar quién era el mejor luchador del planeta. *Street Fighter* era muy espectacular, pero también tremendamente correoso, no sólo por la habilidad de los luchadores controlados por la CPU (el jugador sólo podía manejar a Ryu, o Ken en el caso de que entrara en liza un segundo humano), sino por la imprecisión de los movimientos (algo que Capcom solventaría, y de qué manera, con *SFII*). Había que sudar sangre, casi literalmente, para ejecutar los tres movimientos especiales que escondía la placa, y que regresarían triunfalmente en 1991: los míticos Hadouken, Shoryuken y Tatsumaki Senpukyaku (el Hurricane Kick). *Street Fighter* también desplegaba otros elementos que siempre hemos relacionado con *SFII*: la barra de vida, las fases de bonus y, por encima de todo, el uso de seis botones (tres de patada y tres de puñetazo). Capcom también ideó un mueble Deluxe, mucho más ambicioso, que fue un absoluto fracaso.

Dos botones y mucho dolor

El mueble Deluxe presentaba dos enormes botones sensibles a la presión: cuanto más fuerte se pulsaban, más potente era el ataque. El invento, que llegó a verse en algunos recreativos españoles, fue un desastre: se rompía con facilidad y añadía aún más imprecisión, si cabe, al juego. A pesar de sus innovaciones, *Street Fighter* no logró calar entre los jugadores (sobre todo, en comparación al posterior *SFII*), pero sí llegó a disfrutar de diversas conversiones domésticas, entre ellas la de PC Engine, el primer juego para consola en CD-ROM de la historia. Podéis encontrar el original en *Capcom Classics Collection Vol. 2* (PS2) y *Capcom Classics Col. Remixed* (PSP).

STREET FIGHTER NO LOGRÓ CALAR ENTRE LOS JUGADORES

UNA CABINA REVOLUCIONARIA



LLAMATIVA, PERO INJUGABLE
Street Fighter llegó a los salones recreativos en dos muebles distintos. El normal desplegaba los seis botones que se han convertido en el estándar para el género de lucha. El mueble Deluxe, en cambio, sólo tenía dos botones, de enorme tamaño y sensibles a la presión. Cuanto más se apretaba, mayor era la potencia del golpe. Sobre el papel, era una gran idea, pero, en la práctica, fue un desastre. Los botones eran imprecisos y se rompían con facilidad. Capcom no repitió la jugada en *SFII*.

DOS DE BONUS

Siempre relacionamos *Street Fighter* con la destrucción de un coche a patadas, pero el concepto de las fases de bonus ya estaba presente en 1987, a través de dos pruebas bastante espectaculares. En la primera, había que romper unas tejas; en la segunda, una serie de tablas al estilo Kung-Fu.



1986

LEGENDARY WINGS



Nishiyama dirigió, también en 1986, este shooter, de culto para muchos, en el que se combinaban fases de desarrollo vertical con otras de corte horizontal.

1991

FATAL FURY



Tras abandonar Capcom, Nishiyama fichó por SNK, poniendo en marcha todo un repertorio de clasicazos de lucha 2D, iniciado con este mítico *Fatal Fury*.

1994

THE KING OF FIGHTERS '94



En Capcom se tiraban de los pelos (si les quedaba ya alguno) cuando su antiguo empleado produjo esta joya. El inicio de una saga revolucionaria.

2008

STREET FIGHTER IV



"El círculo de la vida", lo llaman. Nishiyama volvería a reunirse con su retoño, ya crecidito, en la cuarta entrega, donde ejercería de productor ejecutivo.



INTELLIGENT SYSTEMS

LOS TODOTERRENOS DE NINTENDO

La historia de esta división de Nintendo es tan apasionante como su obra, que abarca sagas legendarias y la fabricación de gadgets que jamás verás en tiendas.

La legendaria opacidad de los japoneses hace muy difícil averiguar la trayectoria de algunos programadores, third parties e, incluso, departamentos de "majors" como Nintendo. Hace unos meses, hablamos de la misteriosa TOSE y, ahora, hacemos lo propio con Intelligent Systems, a los que debemos más que *Fire Emblem*.

El germen de Intelligent Systems se remonta a los primeros pasos de Nintendo en el campo de la recreativas. Aunque Miyamoto fuera el creador de *Donkey Kong* o *Popeye*, aquellas coin-op fueron programadas, en realidad, por Ikegami Tsushinki. Esta compañía no sólo desarrolló recreativas para Nintendo, también lo hizo para Sega (*Congo Bongo* o *Zaxxon*, entre ellas), siempre sin recibir ningún reconocimiento de cara al público. Ikegami Tsushinki trabajó con la división R&D1 de Nintendo durante la creación de diversos títulos para Famicom (especialmente en la línea de Zapper) y la química era tan buena (a pesar de cierto pleito debido a la ingeniería inversa que Nintendo realizó de la placa de *Donkey Kong*), que varios componentes de ambas compañías decidieron montar su propio estudio, bajo el paraguas de Nintendo. De esa manera, nació Intelligent Systems, el 12 de mayo de 1986.

Intelligent Systems no tardó en ponerse al servicio de Gunpei Yokoi y su R&D1, dando como fruto el mítico *Metroid* en agosto de 1986. La misma sociedad lanzaría al mercado japonés, bajo la batuta de Satoru Okada y Yokoi, el delicioso *Famicom Wars* (el antepasado de los *Advance Wars* que todos amamos en GBA y DS). En abril de 1990, llegaría la primera entrega de *Fire Emblem* (para FC), su saga más conocida.

El estudio que vale para todo

A lo largo de estas últimas décadas, Intelligent Systems no sólo ha participado en la creación de los sucesivos capítulos de *Metroid*, *Advance Wars* o *Fire Emblem*, o en éxitos de Nintendo como las series *WarioWare* o *Paper Mario*. En sus instalaciones, se han cocinado todo tipo de herramientas técnicas para los sistemas de Nintendo, tanto de software como de hardware, incluidos gadgets exclusivos para desarrolladores, distribuidoras y prensa. Un ejemplo: en los primeros números de Hobby Consolas, usábamos una Twin Famicom para sacar capturas de Game Boy, gracias a una placa fabricada por Intelligent Systems, insertada en la entrada de cartuchos. Una labor que, veinticinco años después, siguen ejerciendo, bajo el desconocimiento del gran público. ■

IS NACIÓ EN MAYO DE 1986 Y HASTA DISEÑA HARDWARE...



TREINTA AÑOS DEJANDO HUELLA

Aunque han participado en muchísimos juegos más desde los tiempos de Famicom/NES, éstas son las sagas por las que Intelligent Systems se ganó el reconocimiento del gran público.





FIRE EMBLEM

Esta saga de rol táctico ya era toda una institución en Japón (con varias entregas para FC y Super Famicom) cuando Nintendo decidió traerla, por fin, a Occidente (con el lanzamiento para GBA de 2003, 2004 en Europa). Una de sus señas de identidad siempre ha sido la "permamuerte" de sus personajes: si uno la palma, tendrás que seguir adelante sin él.





METROID

Aunque Yokoi y su R&D1 se llevaron todo el mérito, Intelligent Systems participó de forma activa en el desarrollo del *Metroid* de Famicom Disk / NES y el aún más impresionante *Super Metroid* de Super Nintendo...





WARIOWARE

IS también dejó su huella, en ocasiones junto a R&D1 y otras por cuenta propia, en la creación de las diversas entregas de *WarioWare*, para GameCube, DS y Wii. Es una lástima que el mercurio del cartucho impidiera disfrutar aquí de *WarioWare Twisted!* y su sensor de giro en GBA.





FAMICOM WARS / ADVANCE WARS

Otra estupenda saga táctica que permaneció inédita en Occidente demasiados años. Por suerte, todo cambió con la llegada de *Advance Wars* en GBA. Hudson Soft firmó varias secuelas para GB.





PAPER MARIO

Nació como una secuela espiritual de *Super Mario RPG* (obra de SquareSoft), pero acabó convirtiéndose en una franquicia reconocida que ha visitado multitud de sistemas de Nintendo, siempre bajo la dirección de Intelligent Systems. La última entrega, *Paper Mario: Color Splash*, debutó en Wii U el pasado mes de octubre.

NO APTO PARA LA VENTA

Una pequeña muestra de todo el "cacharreo" delirante que ha parido Intelligent Systems...



IS-CGB-EMULATOR
Se conectaba al ordenador a través del puerto SCSI y permitía a los desarrolladores programar los juegos desde el PC y volcarlos a una GBC para el testeo.



WIDE-BOY 64
El sucesor del Super Game Boy jamás llegó a las tiendas. Permitía conectar los juegos de GB y GBC a la Nintendo 64. Con él, la prensa podía sacar capturas y los desarrolladores, probar juegos.



IS-NITRO-BURNER
Permitía "tostar" juegos de DS en cartuchos regrabables, para que los desarrolladores pudieran probarlos en las consolas.



“ En Japón, también hemos importado eso de disfrazar a los novios de torero antes de casarse, para que hagan el ridículo por Akihabara. Aquí, tenéis a mi amigo "er niño la consola" antes de beberse todo el sake. ¡Salud! ”

Yen

Yen te responde

Consejos para una familia de jugones

Saludos de nuevo, Yen. Después de tu acertada respuesta a una pregunta anterior, me ha surgido una nueva duda, así que te comento el caso:

■ Tanto mi padre como yo jugamos a *Diablo 3* en PS3 y lo pasamos juntos varias veces (incluida mi madre). Ahora, él me pregunta si hay algún juego de las mismas características en PS4 para jugar los dos y, realmente, no sé qué juego enseñarle. Las condiciones del juego son, básicamente, tres: que debe estar en español, que sea similar a *Diablo 3* y que tenga multijugador local (si es multi de cuatro, mejor). ¿Existe algún juego de esas características para ps4?

Hola, pues espero que estos consejos te sirvan igual de bien que la primera vez, así que al lío. Lamentablemente, no hay muchos títulos que se ajusten a lo que buscas, y es que el modo cooperativo local cada vez está más en desuso (por desgracia). Lo más parecido, para cuatro, son las remasterizaciones de los dos *Marvel Alliance*, que son RPG con superhéroes. Otro que puede convencerte es *Gauntlet: Slayer Edition*, una aventura con toques de RPG y perspectiva cenital para hasta cuatro jugadores en cooperativo local. Estos tres sólo los encontrarás en formato digital. En físico, y más en la línea de *Diablo III*, aunque sólo para dos jugadores, está *Divinity: Original Sin*. Y, si quieres probar otras cosas cooperativas, cualquier juego de LEGO ofrece opción (sólo para dos jugadores). Para cuatro, tienes *Borderlands*, *Lara Croft y el Templo de Osiris*, *Helldivers*, *Rayman Legends*, *Alienation*...



■ **Star Trek: Bridge Crew.** Es una experiencia para PS VR y PC que nos pondrá a los mandos de la U.S.S. Aegis, una nave de la Federación en la que exploraremos una zona conocida como La Trinchera.



■ **Gauntlet Slayer Edition** hace uso de modo cooperativo local para cuatro jugadores. Es un remake de una de las recreativas con más éxito creada a mitad de los 80.

■■ **Y, ya que estamos, aprovecho una pregunta para mí, ya que la anterior era más de mi padre. Me encanta "Star Trek", pero no el juego que saca-**

? LA PREGUNTA DEL MES

Problemas con un Joy-Con

■ ¡Saludos, Yen! Tengo problemas con el Joy-Con izquierdo de mi nueva Nintendo Switch, pues pierde conexión muy a menudo. He leído mucho por internet, pero no sé qué pasos he de seguir. Ya han pasado los quince días de garantía que me da el centro comercial donde la compré, debido a que la adquirí el primer día de estar a la venta. ¿Qué puedo hacer? Muchas gracias de antemano

El primer paso que debes dar es ponerte en contacto con el servicio de Atención Técnica de Nintendo España, en el número 917886498, y exponerles el problema que tienes. Ellos te darán las instrucciones necesarias para enviar tu mando y te lo devolverán en perfecto estado. No te preocupes por la garantía, ya que es un problema reconocido que tiene fácil solución y, si has hecho un uso normal del Joy-Con, los gastos de reparación correrán a cargo de la propia Nintendo.

Carlos M.C.





Mother Russia Bleeds. Es un sangriento "yo contra el barrio" no apto para menores que sólo se puede adquirir digitalmente para PC y PS4.

ron hace algún tiempo. ¿Qué juego de ambientación espacial me recomiendas? Lo único que busco en el tema espacial es que sea impresionante y lleno de acción, como las nuevas pelis de "Star Trek". Un saludo, ¡y gracias por adelantado!

Si tienes (o tienes previsto comprar) un visor PS VR, podrás jugar a *Star Trek: Bridge Crew,* una aventura con opción cooperativa que te permitirá explorar el espacio cumpliendo misiones para la Federación. Si quieres una jugabilidad más clásica, debes probar *Mass Effect Andromeda*, una larga aventura espacial que cuenta con momentos realmente épicos y que seguro que te gusta y calma tu ansia de aventuras espaciales. Gracias a ti y... ¡larga y próspera vida, amigo mío!

Francisco Javier Muñoz

Nostalgia del beat'em up y más inquietudes

Aloha, jugones veteranos como el aquí presente, con un capital ajustado (pa' que contarte), que viene con dudas que desea sean esclarecidas por ti, compañero, de mi HOBBY favorito :) Bien, Yen, a las preguntas sin más demora:

■ **¿Volverán los beat'em up del palo de *Final Fight* o *Streets of Rage*, con un lavado de cara? ¡Sería un golpe de nostalgia!**

Konnichiwa, compañero. Yo también ando últimamente con un capital muy ajustado, y aquí no me suben el sueldo, así que vamos rápido con las respuestas, para ver si me encuentro un segundo trabajo para pagar los vicios. Pues estoy de acuerdo contigo en que sería genial que los beat'em up regresasen, ya que, en la actualidad, no hay muchos desarrollos de este género. Quizás esta situación cambie pronto si ARC System Works, que acaba de resucitar una de las sagas emblemáticas del género como es *Double Dragon,* tiene éxito. Eso sí, al menos en este caso, no esperes un lavado de cara, ya que han decidido conservar la estética retro de la versión para NES. Como veo que te gusta el género, te recomiendo que pruebes *Mother Russia Bleeds,* un título que sólo puedes adquirir en formato digital y que está desarrollado por Le Cartel. Está ambientado en la Rusia de los 80 y copia mecánicas jugables de varios títulos del género, aparte de ser muy gore y para cuatro jugadores. Y, si conservas tu Mega Drive, también va a salir *Paprium* este otoño (y no, no es broma).

■■ **El género del survival horror, que amo, ¿apostará por la vista en primera persona, tras la buena acogida de *Resident Evil 7*? ¿Y se vislumbra algún *Silent Hill* tras la espesa niebla?**

Todo parece indicar que Capcom va a continuar usando la perspectiva en primera persona en la saga, ya no sólo por los datos de ventas de la última entrega (que, a día de hoy, siguen creciendo), sino también porque es la mejor opción de cara a evolucionar la IP en la realidad virtual, que, a ojos de »

Silent Hills. Se ocultaba detrás de la demo conocida como *P.T.* Desgraciadamente, la marcha de Kojima y otros factores determinantes terminaron con este título para siempre.



LA SAGA ALONE IN THE DARK ESTÁ "CASTIGADA" DESDE EL DESASTRE DE LA ÚLTIMA ENTREGA. ESPEREMOS QUE ALGUIEN LA RETOME PRONTO...

VUESTRA OPINIÓN



Grandes juegos sin ventas

Agustín Alvaro

Hacía tiempo que no veía un inicio de año tan espectacular en el mundo de los videojuegos, con tantos lanzamientos de tanta calidad en tan poco tiempo, con *Zelda: BotW* y *Horizon* a la cabeza. Pero yo estoy muy triste y deprimido con el panorama actual. Cuando veo las listas de los juegos más vendidos, me echo las manos a la cabeza. Las primeras plazas apenas han variado desde que se lanzaron los últimos *FIFA*, *CoD*, etc. ¿Dónde están esos juegazos como *Yakuza 0* o *NieR Automata*? Juegos de sobresaliente, pero que han tenido unas ventas ridículas. Lo irónico es cuando, luego, nos quejamos de que *Yakuza 0* no viene traducido. Con estas ventas, ya podemos olvidarnos de ver *Yakuza 6* en castellano. Yen, ¿qué mensaje les estamos dando a las desarrolladoras? Después de ver estas injustas cifras de ventas, temo por la escasez de títulos buenos y originales en el futuro. Veremos qué pasa con *Persona 5*, pero no tengo buenas sensaciones...

YEN

Aunque llevas mucha parte de razón, te voy a contestar con otra pregunta: ¿Qué mensaje nos dan las desarrolladoras a nosotros, cuando nos piden que invirtamos 60 € en un título en el que el argumento es la pieza más importante, pero que, por idioma, no todo el mundo va a poder comprender?

VUESTRA OPINIÓN



Videojuegos del pasado

Natan Leal
¿Alguien recuerda cuando los videojuegos parecían eso, videojuegos? Entiendo que, dada mi edad y la cantidad de generaciones de consolas que he visto, a los más jóvenes del lugar les extrañe el tema... pero, ahora, no parecen videojuegos. Algo les falta que no terminan de hacer sentir que son un divertimento ante el que pasar horas. Son, más bien, reproducciones de la realidad en cuanto a lo visual se refiere, con argumentos tanto o más profundos que la mejor de las películas, y presupuestos aplastantes... Me sentía más dentro de esa ficción cuando me sentaba ante *Flashback*, *Streets of Rage*, *Secret of Mana* (diccionario en mano)... Algo está ocurriendo que, en parte, es lógico, y es el paso del tiempo, pero, a veces, pienso que es la "involución" de este mundillo lo que me trae la nostalgia de tiempos diferentes. Opino que el mercado virtual retro está haciendo que, en parte, esos años vuelvan y que los cuarentones volvamos a sentir lo mismo ante la pantalla, con novedades de scroll lateral, píxeles, BSO de casio pt-10... Así que démosle un poco de bola al asunto, porque más de uno lo agradecemos de verdad.

YEN
Totalmente en sintonía con tu opinión. Como indicas, lo retro está de moda y, desde aquí, rompo una lanza a favor de los programadores indies, que han recuperando la estética y la jugabilidad de antaño, y a los que debemos apoyar para que estos esquemas tengan éxito.

» Capcom (y los de muchos otros), va a ser el futuro de la industria. Sobre *Silent Hill*, no creo que veamos nada a corto plazo, y menos después del "palo" que nos llevamos con *P.T.* Seguro que Konami está decidida a dejar descansar bastante tiempo la saga antes de retomarla. Ojalá me equivoque.

■■■ *Alone in the Dark* iba a tener su propio remake, pero no tuvo éxito... ¿Dicha franquicia merecería resurgir de nuevo, haciendo uso de las técnicas actuales?
Por supuesto que lo merece. Como bien dices, el último capítulo de la saga (*Alone in the Dark: Illumination) se* publicó en junio de 2015 y fue un fracaso plagado de errores técnicos y jugables, que ni siquiera llegó a lanzarse en consola. Desde entonces, no hemos vuelto a saber nada de esta saga. Esperemos que alguien adquiera los derechos y se decida a traer de vuelta al "padre" del survival horror.

■■■■ ¿Me citas algún título que guarde semejanza con *Deadly Premonition*? Lo considero una pequeña joya...
Pues me lo pones muy difícil, ya que en ningún momento me comentas para qué plataforma quieres que te aconseje, pero lo más parecido a *Deadly Premonition* es *Alan Wake*, por ambientación (no por desarrollo), ya que el título creado por Hidetaka "Swery" Suehiro, podríamos decir que es único en su género. Y, por cierto, estoy totalmente de acuerdo contigo en que es una joyaza...



■ **Metal Slug Revolution.** Es el último capítulo de la saga de SNK lanzado en 2015, aunque, por el momento, no está disponible en nuestro país.



■ **Alone in the Dark.** Está protagonizado por Edward Carnby. El original sentó las bases del survival horror, pero lleva varias entregas mediocres encadenadas que impiden revivir la saga.

■■■■■ ¿Qué fue del genial arcade por antonomasia *Metal Slug*? ¿Sacarán otro? Sayonara, Yen.
La saga de disparos y mucho humor de SNK sigue muy viva, aunque, por el momento, ha abandonado las consolas y sus últimos capítulos, como *Metal Slug Defense* o *Metal Slug Revolution*, se han publicado exclusivamente para dispositivos móviles. Si quieres disfrutar de la saga en consolas, tendrás que recurrir a *Metal Slug Anthology*, publicado para PC y PS4 en formato digital (y *MS* y *MS3* en Switch).
Iván García González

Indignado con Sony, se pasa a Nintendo

Hola, Yen, maestro de maestros del mundo de los videojuegos. Requiero de tu incuestionable sabiduría:

■ Esto no es una pregunta, sino comentarte que ya nunca más voy a adquirir consolas de Sony y el porqué de esta decisión. Mi PS4 ha dejado de funcionar desde hace unas semanas. La causa ha sido el triste célebre error ce-34878-0. Por desgracia, no es algo esporádico: me pasa en todos mis juegos, tanto en los físicos como en los digitales. He probado todas las soluciones sugeridas por el SAT y las que he consultado en foros, etc. Nada que hacer; ninguna me dio resultado. Para más inri, ya no tengo la consola en garantía, así que esto, unido a que ya tuve problemas con la PS3, nada más y nada menos que dos veces con el error de la luz amarilla (afortunadamente, en ese caso, fue con garantía en funcionamiento), ha conseguido que haya vendido mis juegos de PS4 y haya decidido no comprar ninguna consola más de Sony.
Lamento mucho lo que te ha ocurrido, y entiendo tu enfado. Lo más extraño del asunto es que la propia Sony no

RETRO STUDIOS ES DE LAS FIRST PARTIES MÁS POTENTES DE NINTENDO, Y SEGURO QUE TIENE PREPARADA ALGUNA SORPRESA PARA ESTE E3

consiga darte una solución a tu problema. Según tengo yo entendido, el famoso error ce-34878-0 se soluciona formateando totalmente la consola, una acción que puede llevar mucho tiempo pero que, supuestamente, elimina todo rastro de este molesto error. Por lo que comentas, estoy seguro de que es algo que has probado sin ningún resultado, así que espero que, al menos, las respuestas te ayuden a superar esta mala experiencia.

■■ Hace unas semanas, me hice con una Nintendo Switch y estoy más que satisfecho. Por ahora, tengo *Zelda* (55 horas llevo, y las que me quedan) y *Fast RMX*. Quisiera saber si está confirmado para España *Dragon Quest Heroes I & II*, que ha salido para esta consola en un recopilatorio físico, al menos en Japón.

Buena elección de plataforma. Estoy seguro de que Switch te va a dar un montón de buenos ratos y te va a hacer olvidar el mal trago de la anterior plataforma. Aún no tenemos noticias de que *Dragon Quest Heroes I & II* vaya a llegar por estos lares en formato físico (o digital), pero es algo normal, ya que Square Enix siempre se toma su tiempo para anunciar sus juegos en Europa. Viendo que ambos *DQH* han llegado para PS4 con los textos en castellano, lo más probable es que veamos por aquí este recopilatorio para Switch en algún momento del año. Seguro que, antes de que te des cuenta, tendrás todos los detalles del juego en nuestras páginas... ¿Quizá para junio, que es cuando se celebra el E3?

■■■ Tengo pendientes de comprar los dos últimos *Shantae*. ¿Me los compro ya en Wii U o me espero a ver si los lanzan para Switch? ¿Hay rumores al respecto?

Hay varios rumores sobre la salida de, al menos, *Shantae Half-Genie Hero* para Switch, pero, por el momento, nada confirmado, por lo que, si te llama mucho la atención, yo no esperaría más y me haría con ellos directamente en Wii U. Por si las moscas... aunque depende de la "necesidad" que tengas.

■■■■ Estoy completamente seguro de que Retro Studios dará el do de pecho en Switch. Pero ¿qué podemos esperar de ellos? Mi cabeza me dice que ya toca un nuevo *Metroid*, pero mi corazón quiere otro *Donkey Kong*.

Seguro que sí. Retro Studios es de las first parties más potentes de Nintendo, y seguro que nos tiene preparada alguna sorpresa para el próximo E3, que, por otra parte, se rumorea va a ser muy fuerte por parte de la Gran N. En mi caso, tanto la cabeza como mi corazón suspiran por un nuevo episodio de *Metroid* (aunque también adoro a *Donkey Kong*, que conste). Con suerte, en dos meses, saldremos de dudas.

■■■■■ Compré, hace ya tiempo, *Shovel Knight* para PS Vita y me parece una maravilla de juego. Mi duda es: ¿La expansión *Specter of Torment* es gratuita para dicha consola? Muchas gracias por tu tiempo y sigue disfrutando de este mundillo.

Lo cierto es que ha habido algo de confusión respecto a esta nueva expansión, pero, a principios de abril, Yacht Club zanjó el asunto: si tienes el juego comprado, sea en Vita, 3DS, Wii U, One o PS4, recibirás una actualización gratuita que convertirá tu juego en la edición *Treasure Trove*, que incluye las dos campañas extra (*Specter of Torment* incluida). También se puede comprar suelto, como un juego independiente, por 9,99 euros.

David Guirado Lozano »



■ **Shantae Half-Genie Hero.** Este vistoso plataformas es la cuarta entrega de una saga que comenzó en GBC en 2002. Es obra de Way Forward y consiguió financiarse a través de Kickstarter.

VUESTRA OPINIÓN

A vueltas con el inglés

Victor Fernández ■■■■■■
España es el noveno consumidor de videojuegos del mundo, un dato increíble, si tenemos en cuenta que los ocho países que nos adelantan tienen una población superior a la española. Recuerdo cómo, a finales de los 90, los juegos empezaron a "hablar" español. Jugar a *FIFA 98* o a *NBA Live 2000* con comentarios en castellano fue una auténtica revolución. Hoy en día, la mayoría de los videojuegos vienen doblados y traducidos. Y es aquí donde yo veo un problema. Muchos amantes de los videojuegos se quejan de que algunos juegos, como *Yakuza 0*, no planteen la posibilidad de jugar en castellano. Entiendo que la gente quiera jugar en su idioma, pero yo creo que, por muy bueno que sea el doblaje, se pierde la esencia del juego. Entiendo que esto implica saber inglés, pero no creo que el esfuerzo sea tan grande.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
De acuerdo contigo, pero con matices. Hay que usar el inglés, y estoy seguro de que los videojuegos pueden contribuir a mejorar notablemente su comprensión. Ahora bien, también hay que proporcionar opciones para quien no conoce el idioma, y es que sólo es cuestión de añadir subtítulos...





■ **Persona 5.** Es una de las exclusivas que tiene Sony para PS4. Este soberbio J-RPG se acaba de poner a la venta en nuestro país y lleva colocadas más de un millón y medio de copias en poco más de seis meses.

» Mojándome sobre el futuro de Switch

Hola, Yen. Vengo a pedirte que te mojes, ya que esa es tu especialidad, así que no me falles:

■ **Tanto 3DS como Wii U han recibido versiones decoradas de esas consolas con elementos de *Zelda* junto con los juegos *Majora's Mask*, *Wind Waker* u *Ocarina of Time*. ¿Ves posibilidades de que Switch reciba su propia versión con *Breath of the Wild*? Y en caso afirmativo, ¿para cuándo podría ser?**

Pues nada, tocará mojarse de nuevo, aunque, por lo que veo en tus preguntas, vamos a dejarlo en una pequeña ducha, más que en mojarme como tal. Arrancamos con tus dudas. Es cierto que, con cada una de las últimas entregas de *Zelda*, Nintendo ha comercializado una consola adornada con motivos de la saga, pero, en este caso, siendo un juego de salida, veo poco probable que haya una consola personalizada de este tipo más allá de las dos versiones (gris y neón) que se han comercializado. Quizás, con un futurible *Zelda*, tengamos más suerte. ¿Será *Mario Odyssey* el que tenga la primera edición especial de la consola?

■■ **¿Por qué *Persona 5* no saldrá en ninguna consola de Nintendo? Si Nintendo nunca hubiera recibido un título de Atlus, lo entendería, pero sus consolas han tenido juegos como *Tokyo Mirage Sessions #FE*, *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse* e, incluso, *Persona Q*.**

Creo que es una cuestión de exclusividades, ya que *Persona 5* es poco probable que se publique fuera de una consola Sony (PS3 y PS4). A lo mejor, en un futuro, podría ser factible, pero no esperes que suceda a corto plazo.

■■■ **¿Ves esperanzador el futuro de Switch con las third parties, más allá de indies y remakes?**

Muy esperanzador, sobre todo si se mantienen las ventas que está generando la consola en todos los territorios habidos y por haber. Ten en cuenta que, cuantas más unidades se vendan de Switch, más dispuestas estarán las third parties a hacer un esfuerzo extra para que sus juegos lleguen a ella y, por el momento, Nintendo ha tenido que aumentar la producción, así que calcula...

■■■■ **Por último, ¿crees que llegarán a la eShop de Switch el catálogo de Wii U y el de Wii? Ya que no es retrocompatible, igual podría optar por la retrocompatibilidad digital...**

Si me pagaran cada vez que me habéis hecho ultimamente esta pregunta, yo creo que podría retirarme... Por el momento, no hay nada claro sobre el tema de qué plataformas podrían llegar a componer la Consola Virtual de Switch y, aunque técnicamente sería posible, tendremos que esperar a que Nintendo se pronuncie. Seguro que, en el E3, se despejarán todas las incógnitas sobre este asunto...

Sheik_

¿Llegaremos a ver Sunset Overdrive 2?

Hola, Yen. Tengo una Xbox One y una sola y única pregunta sobre mi juego favorito. Por favor, a ver si encuentras un hueco y puedes contestarme.

■ **Me encanta *Sunset Overdrive*, y creo que es uno de los juegos más originales y menos reconocidos de la consola de Microsoft. ¿Sabes si está en desarrollo *Sunset Overdrive 2*? Muchas gracias por todo.**

Pues mira, he encontrado un hueco justo al final. *SO* es genial, pero no cumplió con las expectativas de ventas y, por eso, no hay secuela a la vista. Eso sí, Ted Price, el mandamás de Insomniac, ha declarado que la IP es suya y que no descartan volver a ella.

Omar Armero León

■ **Sunset Overdrive.** Es uno de los exclusivos más divertidos y alocados de todo el catálogo de Xbox One, pero no alcanzó el éxito esperado. La IP es propiedad de Insomniac Games y podría llegar a otras plataformas.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Ké pasa, Master Yen. ¿Qué tal la entrada en la primavera? Ya sabes que la primavera, la sangre altera... ¡Feliz día de la felicidad y feliz día de la poesía! De parte de un poeta enamorado y, por tanto, muy feliz...**

Yen: ¡Anda, un poeta! Pues súbete la tobimasu (bragueta) que dicen por aquí... Pues mira, la primavera, más que alterarme la sangre, lo que hace es que no pare de estornudar y tenga alergia a todo lo que me rodea. Además, me cambia los biorritmos y, encima, los primeros días del cambio horario, estoy, literalmente, "empanado". Esto es sólo para que te hagas una idea. Por otro lado, me alegro mucho de que estés enamorado y feliz, aunque creo que eso es algo que deberías decirle a la persona (o la consola) con la que tengas ese sentimiento. En fin, espero que entiendas que no comparta tu felicidad...



■ **Hola, Yen. Tú no me conoces, pero yo sé quién eres.**

Yen: Empezáis a darme miedo con este tipo de correos. Voy a tener que contratar a David Martínez de guardaespaldas, para que me defienda. Así, me sentiré más seguro.

■ **Oye, Yen. Si, en la versión italiana de HC (Hobby Console), está tu homólogo en italiano, ¿cómo se llama? ¿Yennini?**

Yen: Yennini se queda después del almuercini, listillo que no ha hecho los deberes. La version italiana de la revista no se llama Hobby Console, sino Master Console, y mi homólogo no se llama ni Yennini, ni Panini, ni Agostini... Yen-ninis son, realmente, los que salen en "Fratelo superiore", una copia barata de "Hermano mayor" que lo está petando en la "bota".

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

112

AGENTS OF MAYHEM

Los creadores de *Saints Row* abordan la temática superheroica... pero sin olvidar su alocado sentido del humor



INJUSTICE 2

El universo de héroes de DC Comics se prepara para un nuevo round plagado de novedades y una historia de fondo soberbia

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

Volition ha jubilado a los mafiosos de *Saints Row* y los ha sustituido por unos superhéroes igual de descacharrantes.

18 DE AGOSTO · VOLITION (DEEP SILVER) · SANDBOX

Agents of Mayhem

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



ESPECIALISTAS DEL CAOS PARA ACABAR CON LOS MINISTROS DEL CAOS

Los juegos con héroes de su padre y de su madre están muy de moda, y Volition va a estrenar maternidad con *Agents of Mayhem*, un alocado sandbox que mamará del pecho de *Saints Row*.

Se trata de una nueva IP, pero se desarrollará en el mismo universo que la saga de mafiosos, hasta el punto de que habrá cierta simbología y personajes compartidos, como Pierce Washington. La historia nos presentará un mundo en guerra, después de que una organización llamada Legión (siglas inglesas de la Liga de los caballeros malignos dedicada a arrasar naciones) lance un ataque a escala global para dominar el mundo. Nosotros encarnaremos a los miembros de Mayhem (Agencia multinacional para la caza de los genios malvados), una entidad liderada por una desertora del otro bando. Concretamente, deberemos pararles los pies al misterioso Morningstar y al Doctor Babylon, que será el ministro del orgullo de Legión. La ciudad de Seúl, edificada como un mundo abierto, acogerá el conflicto.

Armados hasta los dientes

Como si del Escuadrón Suicida, los Guardianes de la Galaxia o el Equipo A se tratara, Mayhem contará con doce agentes de diversas nacionalidades, de modo que habrá que elegir a tres para cada misión y podremos cambiar entre ellos instantáneamente. Cada uno tendrá un enfoque jugable, según el arma que empuñe: un fusil, un arco, una escopeta, una ametralladora... Más diferenciadoras aún serán las habilidades: un dron, un arpón, ataques aéreos... Los tiroteos, con munición infinita, serán frenéticos y verticales, pues dispondremos de triple salto para escalar edificios, y no faltarán los jefes, claro. Además, habrá elementos roleros, como subidas de nivel, daño numérico, mejora del equipamiento o personalización estética.

Volition ha creado un nuevo motor gráfico para la ocasión, que hará del color su seña de identidad, especialmente en las secuencias de dibujos animados que habrá entre misiones.

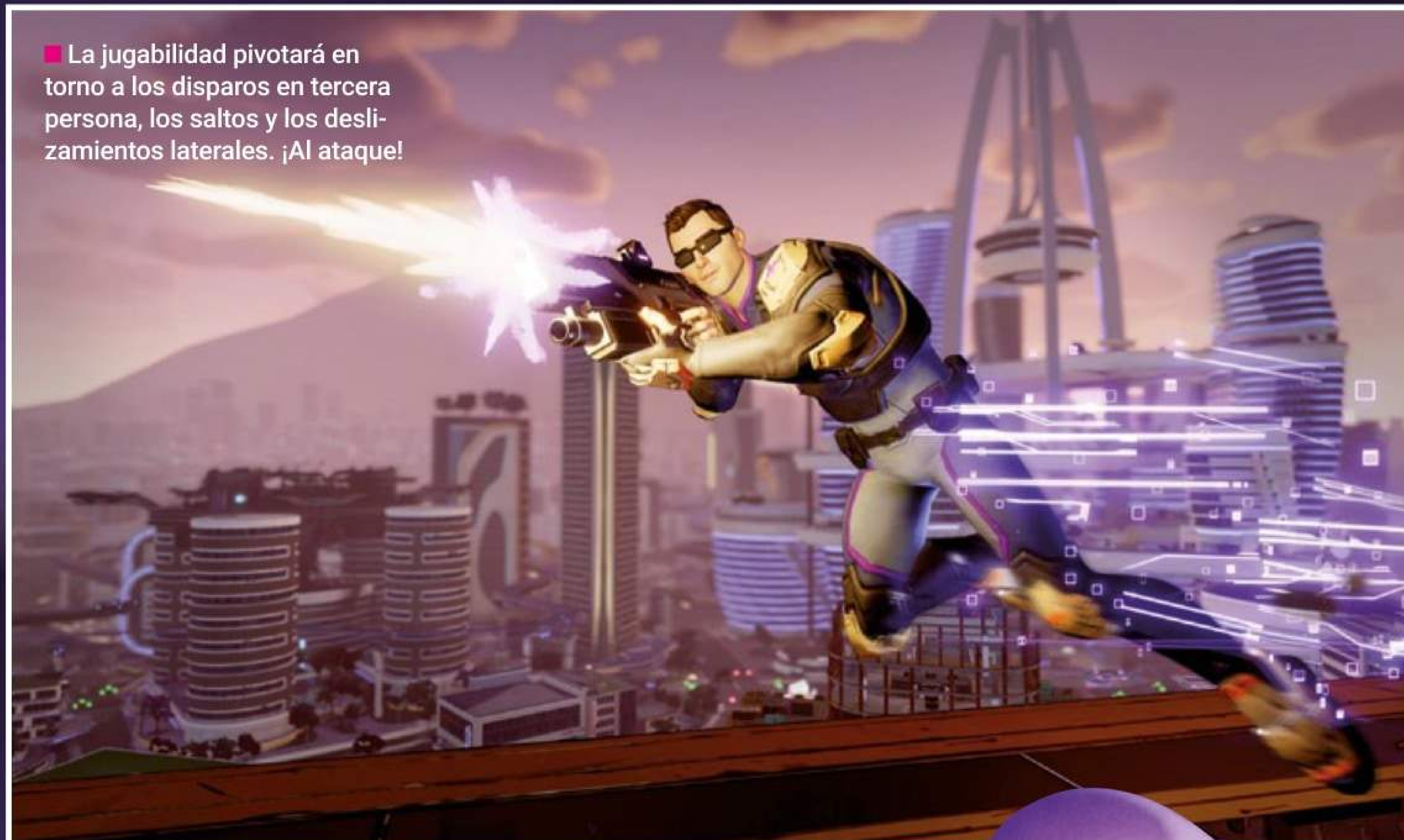
PRIMERA IMPRESIÓN

Es una pequeña vuelta de tuerca a la locura de *Saints Row*, con tiroteos frenéticos y humor a prueba de bombas.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB hola32a
"Se ve fresco y original. Creo que fue un acierto que Volition cambiara de estilo respecto a los primeros Saints Row y se pasara a un tono mucho más gamberro."

WEB gatuxino
"Sunset Overdrive nos dejó claro que, en los juegos frenéticos, el doblaje influye mucho en la jugabilidad. ¿Vendrá localizado al español?"


La jugabilidad pivotará en torno a los disparos en tercera persona, los saltos y los deslizamientos laterales. ¡Al ataque!






Cada personaje reaccionará de una manera a las vicisitudes de las diversas misiones, con líneas de diálogo propias.

EL EQUIPO A, GUARDIANES DE LA GALAXIA O ESCUADRÓN SUICIDA SON ESPEJOS PARA ESTOS AGENTES

LAS CLAVES

1 **DOCENA JUGABLE.** Podremos manejar a doce personajes, cada uno con un arma y unas habilidades, al estilo de *Overwatch* o *Battleborn*.

2 **SANDBOX.** Seúl será una ciudad abierta por la que nos podremos mover con libertad. Los vehículos serán clave, no como en *Saints Row IV*.

3 **HUMOR.** Habrá un porrón de parodias: de "El Equipo A", de "El Coche Fantástico", de "Dragon Ball", de *Street Fighter*, de Motorola...

Los combates de *Injustice 2* volverán a ser de uno contra uno y, de nuevo, los objetos del entorno serán un elemento más que podremos utilizar.

19 DE MAYO · WARNER BROS · LUCHA

Injustice 2



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

CUANDO LA INJUSTICIA SERÍA NO JUGARLO...

NetherRealm Studios, los padres de *Mortal Kombat*, demostraron en 2013 que se podía maridar un buen juego de lucha con una gran historia que girara alrededor de algunos de los superhéroes más famosos del cómic.

Ahora, cuatro años y un *Mortal Kombat X* después, retoma la historia allí donde acabó el primero, con Batman y Superman de nuevo enzarzados. Pero, esta vez, quizá, tendrán que aparcar sus diferencias ante la aparición de una amenaza aún mayor, capaz de acabar con la Tierra. Ese será el telón de fondo de la historia, que, de nuevo, brillará por ofrecer un trabajado guión en el que se darán cita, según el propio estudio, el mayor número de héroes de DC nunca antes vistos juntos en un videojuego. Todavía no se ha confirmado todo el plantel, pero, aparte de los dos mencionados, no faltarán Wonder Woman, Catwoman, Cheetah, Green Arrow, el Espantapájaros, la Cosa del Pantano, Linterna Verde, Firestorm, Doctor Destino, Aquaman, Atrocitus, Cyborg, Supergirl, Gorilla Grodd, Deadshot, Poison Ivy, Braniac, Harley Quinn y muchos más.

Personalizando a tu héroe

Tanto si jugamos al modo historia como al resto de modos para un jugador (aún por desvelar, aunque, conociendo a NetherRealm, podemos esperar cantidad y calidad), al ir ganando combates, podremos conseguir piezas de equipo y monedas. Las primeras nos permitirán modificar por completo a nuestro personaje, y no sólo en apariencia. Estas piezas de equipo serán de cinco categorías (cabeza, pecho, brazos, piernas y accesorios, como capas) y tendrán cuatro atributos: fuerza, vida, habilidad y defensa. Algunas tendrán características especiales, como permitirnos realizar un nuevo ataque o autobloquear los ataques contextuales con los ítems del entorno. Habrá cerca de 1.000 piezas de cada categoría. Con las monedas, podremos comprar más equipo (no se podrán adquirir con dinero "real").

PRIMERA IMPRESIÓN

***Injustice 2* promete ahondar en las buenas ideas del original y corregir algunos de sus defectos, regándolos con novedades. Pinta muy bien, la verdad.**

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB master

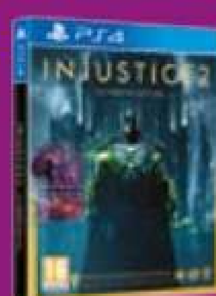
"Hay cosas que no me gustan, como el tamaño de los personajes: los veo pequeños. Otra es el número de personajes, que aumentará con DLC, y eso te hace pensar si comprarlo o esperar una edición GOTY."

WEB Eyk

"Qué pintaca tiene el juego. Espero que lo lancen también para PC dentro de un tiempo."

WEB axlreyko

"El juego luce entretenido, pero los rostros femeninos son horribles. Sólo los de Supergirl y Harley se salvan, y eso que el primero lo cambiaron."











La Cosa del Pantano, del recientemente fallecido Berni Wrightson, será uno de los muchos personajes nuevos disponibles, junto a Aquaman, Cheetah...

EL GEN MORTAL KOMBAT ESTARÁ PRESENTE EN INJUSTICE 2, AUNQUE CON IDEAS PROPIAS...



LAS CLAVES

1 **HISTORIA Y MÁS.** De nuevo, será uno de los puntos fuertes del juego, e incluso tendrá detalles como diálogos previos, según los emparejamientos de combate. En cuanto a modos, irá servidito...

2 **EL EQUIPO.** Habrá 5.000 piezas de equipo con las que personalizar a nuestro héroe. Así, por ejemplo, no habrá dos Batman iguales (al luchar online, podremos decidir si se pueden usar o no estos accesorios).

3 **MEJORADO.** Respecto al primer *Injustice*, se han mejorado las animaciones, los modelos o la interfaz. Incluso se han corregido fallos como no poder bloquear los ataques con ítems del entorno.

LAS CLAVES

1 **EL CONTROL** requerirá empuñar un Joy-Con en cada mano. Habrá que lanzar puñetazos con los sensores de movimiento, con la opción de imprimirles efectos curvos.

2 **LAS LUCHAS** podrán ser de uno contra uno o de dos contra dos, con el multijugador como gran estrella. Habrá tanto soporte online como local, a pantalla partida.

3 **CADA PÚGIL** tendrá ciertas habilidades, como ondas expansivas para contraatacar, un brazo con forma de dragón, movimientos escurridizos...

■ 16 DE JUNIO
■ NINTENDO ■ LUCHA

ARMS

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

PUÑETAZOS CON CADENCIA DE JOY-CON

Mientras Floyd Mayweather y Connor McGregor acaban de decidir si se hacen la cara un mapa o no, Nintendo nos va a invitar a pasar una velada en su nuevo cuadrilátero.

En cuatro años de Wii U, los estudios internos de la Gran N sólo alumbraron una IP nueva, *Splatoon*, pero Switch ha llegado con ganas de dar el golpe y, en su primer trimestre, va a tener ya una saga de nuevo cuño: *ARMS*. En cierto modo, el juego es el sucesor espiritual de *Punch-Out!!*, el clásico boxístico por excelencia, aunque el control lo toma del minijuego pugilístico de *Wii Sports*, convirtiendo los Joy-Con en puños.

Peleas a brazo extensible

Hoy en día, se innova poco en el género de la lucha, y los juegos de boxeo han caído en el olvido, así que se agradece que Nintendo baje al ring de esta guisa. Los combates serán de uno contra uno o dos contra dos, de modo que deberemos reducir a cero la barra de salud del rival antes de que el tiempo se agote. Por ahora, se han confirmado seis personajes, que tendrán la peculiaridad de lucir brazos extensibles y unos diseños muy humorísticos: una momia forzuda, una chica con fideos por extremidades, un ninja... Los escenarios no serán simples cuadriláteros, sino que contarán con desniveles y obstáculos, para que los choques sean más estratégicos y debamos emplearnos a fondo con los quites laterales o los ocultamientos. Además, cada personaje tendrá unas fortalezas determinadas, lo que, unido a la opción de poder combinar diferentes tipos de guantes, dará mucho juego, sobre todo en los duelos de dos contra dos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Saca un gran partido a los Joy-Con y tiene mayor profundidad jugable de la que cabía esperar. Nos sentiremos como un Pacquiao de dibujos animados.


■ Habrá puños de muy diversos tipos, con efectos de fuego, hielo, viento, electricidad... Se podrán combinar dos distintos.


■ La personalización será muy amplia. Con el dinero que nos embolsemos en los combates, adquiriremos más guantes.



■ La cámara se pegará a la espalda del personaje, para que sintamos que sus brazos son una extensión de los Joy-Con.



LAS CLAVES

1 ES UN REMAKE, y no una remasterización. Los gráficos se han rehecho desde cero (a 1080p y 60 fps), hay nuevas escenas de vídeo, se han introducido más actividades...

2 EL GUIÓN lleva la firma de Hase Seishu, un novelista japonés conocido por sus obras sobre la yakuza. La historia es una de las mejores de la saga y el elenco es brutal.

3 SALE A 35 €, algo con lo que Sega quiere fomentar las ventas en Occidente, aunque es casi seguro que a España llegará con los subtítulos en inglés.

■ 29 DE AGOSTO ■ SEGA ■ AVENTURA

Yakuza Kiwami

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

UN PELICULÓN DE MAFIOSOS JAPONESES

Muchos no se enteraron, pero, en 2006, PS2 recibió uno de los mejores juegos de su historia: se llamaba *Yakuza* y se convirtió en una obra de culto, como todo lo que toca Toshihiro Nagoshi, el último baluarte de Sega.

En los últimos años, Sega le ha dado un empujón a la saga por estos lares y, once años después, el 29 de agosto, el juego que la inició tendrá otra oportunidad en forma de remake para PS4. Mención especial merece también Gio Corsi, el director de relaciones de Sony con las third parties, que ha peleado para que la saga no quedara limitada al mercado japonés, algo por lo que se temió y ejemplificado en *Yakuza 5*, que tardó tres años en llegar y sólo lo hizo en digital.

Tu cara lavada me suena

El protagonista del juego es Kazuma Kiryu en solitario. Tras cumplir una condena de diez años por un asesinato que no cometió, el famoso mafioso se encontrará con que su viejo mundo se ha derrumbado, y la cosa no hará más que empeorar cuando aparezca en su vida una niña llamada Haruka. La historia del original ya era brutal, pero, encima, estará ampliada con media hora más de vídeos, dignos de una película.

Como es costumbre en la saga, la jugabilidad combinará exploración, combates, minijuegos y misiones secundarias de una forma única. En lo técnico, todo se ha rehecho desde cero, incluido el audio de los diálogos, en japonés. El original de PS2 llegó con subtítulos en castellano, pero la traducción era penosa y, sabiendo que hay metraje inédito, lo normal es que se lance en inglés. No obstante, por 35 euros, es una ganga. ■

■ **PRIMERA IMPRESIÓN**

El primer *Yakuza* es uno de los mejores juegos de PS2, y este remake es ideal para que quien no conozca la saga se adentre en ella de una vez por todas.



■ El combate a lo beat'em up se ha ampliado con nuevas habilidades, que se adquirirán con puntos de experiencia.



■ El juego transcurre diecisiete años después de *Yakuza 0* en Kamurocho, una recreación del barrio tokiota de Kabukicho.



■ El sistema Majima Everywhere, una de las novedades, hará que el amigo-enemigo de Kiryu nos aborde de vez en cuando.

CONSOLA

Retro Freak

Una retro consola... ¿para jugarlas a casi todas?



■ **COMPAÑÍA** Cyber Gadget ■ **PLATAFORMA** NES, SNES, Mega Drive... y más
■ **PRECIO** Desde 200 € ■ **WEB** *www.fnac.es*

Con bastante retraso respecto al lanzamiento japonés, nos llega ahora otra "retro consola" con una vocación muy clara: que podamos seguir utilizando nuestros viejos cartuchos, aunque ya no tengamos la consola en la que funcionaban. Muchos pensaréis... "¡pero si esto ya lo hacen la Retron 5 y otros sistemas similares!". Sí, pero la novedad aquí es doble. Por un lado, Retro Freak nos permite utilizar los cartuchos de más de una decena de sistemas distintos, incluidas las versiones occidentales y japonesas de una misma consola (desde Famicom a Turbo Grafx, pasando por Mega Drive, Game Boy...). Por otro, su diseño es modular, y nos permite separar lo que es la consola "en sí" —una compacta cajita— del lector de cartuchos, que es el componente más grande. ¿Y esto para qué? Pues muy sencillo: la propia consola nos da la opción de volcar nuestros cartuchos a una tarjeta SD, para poder jugarlos en cualquier parte, transportando sólo la parte más pequeña del conjunto, y sin necesidad de acarrear los cartuchos y el lector.

El lector avispado ya habrá caído en la cuenta: Retro Freak emula el software, no cuenta con el hardware original de cada sistema. Eso no impide que la emulación sea buena (los menús, por ejemplo, son más ágiles que en Retron 5), y con opciones de todo tipo, como poder remapear los mandos o sacar la señal de vídeo en HD con filtros. Ofrece opciones para guardar las partidas en cualquier punto, para utilizar trucos...

De serie, la consola trae un mando con cable que recuerda al de SNES, aunque muchos mandos con cable USB, como, por ejemplo, un Dual Shock 3, funcionan vía USB. Además, Retro Freak está disponible en dos versiones: una normal y otra "Premium" que incluye un adaptador USB para usar los mandos originales de cada sistema. ■

VALORACIÓN **Una buena retro consola... aunque nada como las máquinas originales que emula. La ranura para PC Engine / TG-16 es uno de sus atractivos.**





■ Su diseño es modular. Esta pequeña cajita es la consola en sí, y se inserta en el lector de cartuchos.





■ La versión Premium incluye este adaptador para conectar los mandos originales.

ALTERNATIVAS

Las llamadas "retro consolas" permiten desempolvar cartuchos y recuerdos para revivirlos de distinta forma. He aquí otras propuestas...



RETRON 5
■ **PRECIO** Desde 170 €



SUPERBOY S
■ **PRECIO** Desde 109 €



NES MINI
■ **PRECIO** Desde 60 €

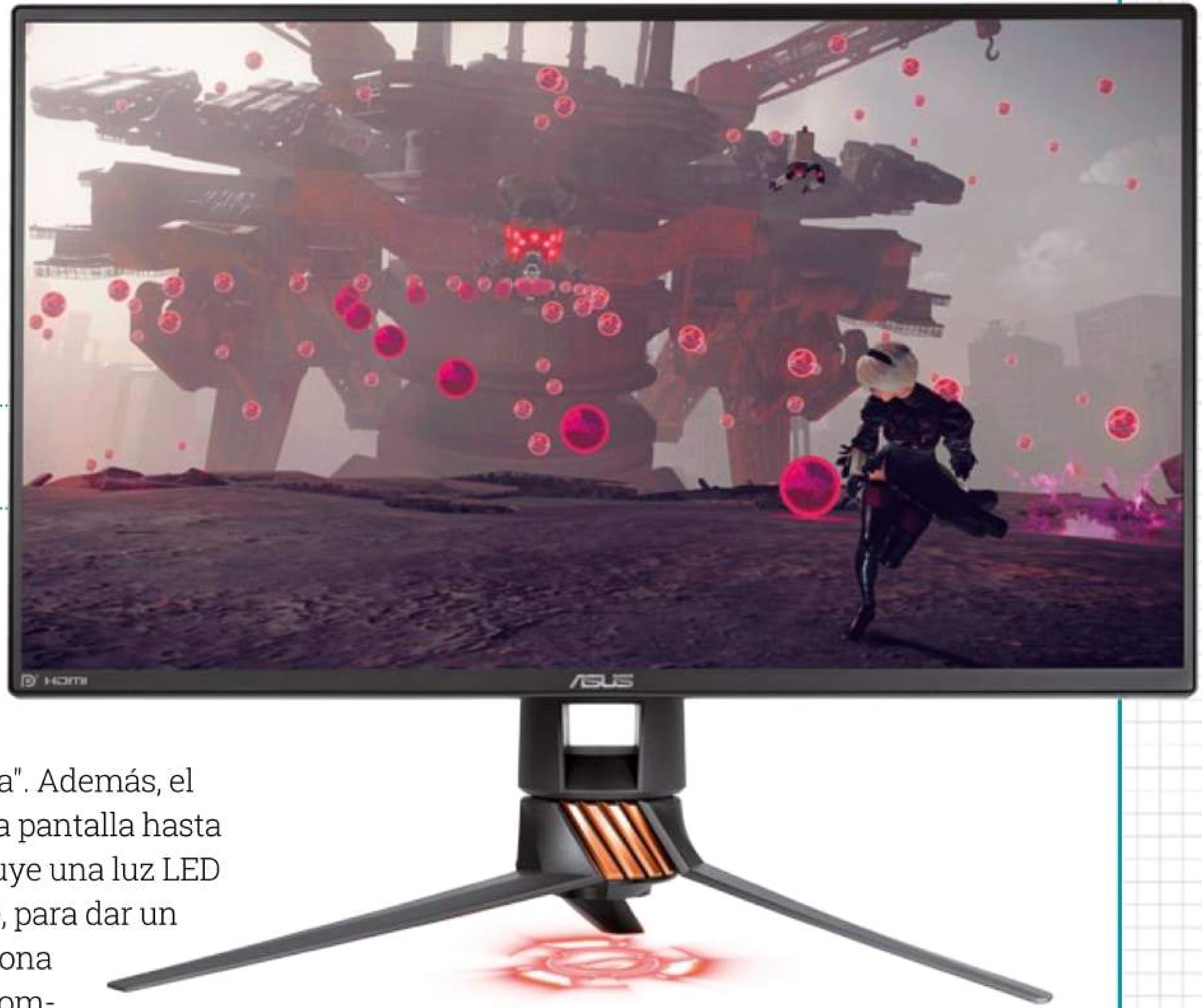


MONITOR

Swift PG258Q

Un nuevo sentido para la palabra "fluidez"

COMPAÑÍA ASUS **PLATAFORMA** Todas
PRECIO Desde 695 € **WEB** *www.asus.com*



Orientado y optimizado para los eSports, este monitor de 24" cuenta con la frecuencia de refresco de pantalla nativa más alta del mercado (240 Hz), así como un tiempo de respuesta de 1 ms. Casi nada. Por si estas cualidades no fueran suficiente atractivo, también incorpora otras tecnologías de Nvidia, como G-Sync (que sincroniza tarjeta gráfica y monitor para evitar defectos como el "screen tearing") o el llamado "Ultra Low Motion Blur", que elimina el efecto estela para dejar una nitidez de pantalla realmente espectacular, y necesaria en las competiciones de alto nivel.

Por si esto fuera poco, el panel prescinde casi por completo de los marcos, ideal para una configuración "multipantalla". Además, el soporte permite rotar la pantalla hasta ponerla vertical, e incluye una luz LED gaming personalizable, para dar un look propio a nuestra zona de juego. También es compatible con el kit 3D Vision de Nvidia (para ver pelis y juegos en 3D) e incorpora tecnologías de ASUS como Gameplus (que permite medir los "fps", añadir un temporizador...).

VALORACIÓN Por sus especificaciones, es un panel orientado a la alta competición. Pocos monitores en el mercado ofrecen su velocidad de respuesta, su refresco y todas las tecnologías que incorpora.

AURICULAR

Y-350P 7.1 Ghost Recon Wildlands Ed.

Ahora tú eres el comandante... del sonido

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** PS4 (y otras) **PRECIO** 139 € **WEB** *www.thrustmaster.com*



El logo del juego y su icónica "calaca" visten el auricular por los cuatro costados.

Thrustmaster amplía su gama de headsets con otra licencia, en esta ocasión con la de *Ghost Recon: Wildlands* (la icónica calavera del juego y su logo están por todo el auricular). Es un headset cómodo, flexible y bien construido, que permite ajustarlo a casi cualquier tipo de cabeza y que cuenta con un micrófono extraíble y ajustable. Tanto el sonido del auricular como el del propio micro resultan más que notables... pero realmente despliegan todo su potencial cuando funcionan junto al llamado "Sound Commander", un accesorio que se acopla al Dual Shock 4 y que nos permite controlar distintas funciones de audio, desde el volumen general al específico del micro o los graves. Pero la función estrella es que, con tan sólo pulsar un botón, activa un modo de audio 7.1 virtual que, según el juego, logra emular una convincente sensación de sonido envolvente. Este "Sound Commander" cuenta, además, con batería propia, evitando, así, "chupar" la del propio Dual Shock 4 y, con ello, que se agote antes. Su único "pero" es que la respuesta de los botones del "Sound Commander" no es todo lo precisa que cabría esperar.

VALORACIÓN Buena calidad de sonido general, y particularmente buena con el "Sound Commander" conectado.

SMARTPHONE

Samsung Galaxy S8

Abran paso al nuevo rey de la gama alta



■ **COMPAÑÍA** Samsung ■ **PLATAFORMA** Android
■ **PRECIO Desde 809 €** ■ **WEB** *www.samsung.com/es*

Tras el fiasco de las baterías del Note 7, Samsung tiene ahora la difícil tarea de recuperar la confianza de los clientes. Es una labor que, sin duda, va a facilitar su nuevo buque insignia, el S8 (con versión más grande S8+ incluida), un terminal que incorpora no pocas novedades, y en todos los frentes posibles.

Si empezamos por el diseño, el chasis en aluminio remite al anterior modelo, S7, del que, incluso, retiene la pantalla curva. Lo que ha cambiado en los S8 es la llamada "pantalla infinita", un panel con relación de aspecto 18.5:9 y resolución QHD+ que reduce a la mínima expresión los marcos. Tanto, que los que flanquean la pantalla por arriba y por abajo son anecdóticos, haciendo desaparecer el botón físico frontal (ahora, es un botón virtual que aparece en la parte inferior de la pantalla). Incluso han crecido en tamaño de pantalla: el modelo "normal" es de 5,8"; el Plus, de 6,2".

Hasta por la parte trasera, rematada en cristal, hay cambios: ahí es donde se sitúa ahora el lector de huellas, junto a la cámara (cuyo sensor y tratado de imágenes han mejorado). En este modelo, no sobresale de la superficie. Es un terminal que, sin suponer una importante evolución respecto al S7, es precioso a simple vista. Eso, por no hablar de todas las mejoras en componentes y software: su procesador es el primero de 10 nanómetros (mejora el rendimiento de la CPU un 10% y el gráfico un 50%, y reduce el consumo); la cámara frontal ahora es de 8 Mpx; introduce novedades como un escáner de iris o el asistente personal Bixby (que nos ayudará incluso mostrándole fotos). Trae de serie la nueva versión de Android, Nugat, y la clásica capa de personalización de Samsung. Y, gracias a nuevos periféricos como Dex, una base que permite conectar el móvil a un monitor y utilizar ratón y teclado, dispondrás de casi la misma funcionalidad que con un PC orientado a la ofimática. ¿Se puede pedir más? Sí, que fuera más barato y que la batería fuera algo más duradera (da para un día de uso extensivo). ■







■ Por 149 €, la base Dex lo convierte en un PC. Y Gear 360 se ha actualizado a 4K.

VALORACIÓN **Por diseño y prestaciones (sigue siendo sumergible, ampliable vía microSD...), es el nuevo referente dentro de la gama alta. Eso sí, el precio es elevado.**

ALTERNATIVAS

Como todos los años, todos los fabricantes están actualizando sus topes de gama... aunque no siempre hay por qué ir a los últimos modelos.



SONY XPERIA XZ PREMIUM
■ **PRECIO** Desde **699 €**



IPHONE 7 PLUS
■ **PRECIO** Desde **909 €**



GALAXY S7 EDGE
■ **PRECIO** Desde **599 €**

ALTAVOZ BLUETOOTH

Energy Music Box 7

Contundencia en todos los aspectos

COMPAÑÍA Energy Sistem **PLATAFORMA** Todas **PRECIO 69,90 €** **WEB** *www.energysistem.com*

Hay productos que, según los sacas de la caja, ya transmiten buenas sensaciones. Ése ha sido el caso de la séptima generación de altavoces bluetooth de esta marca, que sorprende, primero, por su enorme tamaño y, segundo, por su gran acabado. Menos la base inferior y la botonera superior, fabricadas en goma para no arañar superficies, toda su estructura es de rejilla metálica, lo que le confiere una robustez impresionante. Es, quizá, uno de los altavoces "portátiles" más grandes del mercado y, al mismo tiempo, uno que va "al grano": no vas a encontrar extras como emisora de radio o ranura microUSB para reproducir MP3 desde una tarjeta. Es un altavoz puro y duro, con micro incorporado para recibir llamadas y una entrada auxiliar para conectarlo a otros dispositivos. No hay nada extra. Su gran tamaño le permite, eso sí, otras bondades, como disponer de 9-10 horas de autonomía y, lo más importante, albergar dos altavoces estéreo (y una membrana pasiva para realzar los graves) con una potencia total de 20W, que le permiten sonar verdaderamente bien y sin distorsiones a máximo volumen. Eso sí, le faltan detalles como un indicador de estado de la batería...

VALORACIÓN **Buen sonido y construcción a un precio más que asequible, aunque sin ningún "extra".**





BATERÍA EXTERNA

Xtorm XB200

Disfruta de tu Switch cargada en cualquier parte

COMPAÑÍA Xtorm **PLATAFORMA** Todas
PRECIO Desde 45 € **WEB** *www.xtorm.eu*

Las baterías externas se han convertido en un accesorio imprescindible para jugar con Switch en modo portátil. Este modelo de Xtorm, disponible con distintas capacidades (el más básico, de 6700 mAh, da para más de una carga completa de Switch), cuenta con dos puertos USB para cargar dos dispositivos a la vez, uno de ellos con carga rápida 3.0 (si cuentas con un cable USB-C preparado para ello, no incluido en la caja). Su diseño es muy compacto, agradable al tacto y tiene detalles de calidad, como un pequeño cable USB-micro USB que se adhiere a la carcasa a través de imanes. Además, se recarga muy rápido.

VALORACIÓN **Una batería que destaca por su compacto tamaño, diseño y velocidad.**

MANDO

Pro5 Controller

Un correcto segundo mando para las visitas

COMPAÑÍA Subsonic **PLATAFORMA** PS4 **PRECIO Desde 29,90 €** **WEB** *www.subsonic.com/en/*

Los mandos sin licencia oficial no se han prodigado mucho en PS4, a diferencia de otras generaciones. Tras el Gator Claw, este Pro5 es el segundo mando sin licencia oficial de Subsonic, y llega en dos modalidades: con cable (de tres metros) e inalámbrico. Ambos presentan los mismos pros y contras. En lo positivo, está el precio (cuestan la mitad o un tercio menos que un Dual Shock 4) y el acabado, correcto, aunque sin alardes, y con los motivos del Real Madrid y el Barcelona. En la parte negativa, está el hecho de que el touch pad es un botón, que no tiene clavija para auriculares y el tacto de la cruceta. Y lo más importante: hay que actualizarlos a través de un PC para que funcionen correctamente (si no, se desconectan).



VALORACIÓN **Un mando correcto para usos esporádicos o para un segundo jugador ocasional, sobre todo en juegos deportivos como *FIFA*, *NBA 2K*...**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Luminoso Breath of the Wild

¿Se podía mejorar esta imagen? Sí, con luz

Con licencia oficial de Nintendo y unas dimensiones de 30x20 cm., este espectacular cuadro de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* dejará sin palabras a los mitómanos de Link, gracias a la luz que incorpora. Ya sea sobre una mesa o colgado de la pared, podrás iluminarlo mediante 3 pilas AAA (no incluidas) o el cable USB que incorpora. Las cosas que inventan...

A LA VENTA EN ***www.paladoneshop.com***



PVP desde 29,42€



PVP desde 69,99€



PVP desde 45€

Nosferatu y Mr. Hyde

Dos clásicos del terror, fabricados en España

AmigoToyz lanza una nueva línea de figuras inspiradas en mitos del terror, fabricadas en España por Nines Artesanals d'Onil. Tanto Uncle Nosferatu (25 cm.) como Mr. Hyde (29 cm.) están fabricados en vinilo y tienen detalles en tela (bufanda en el caso del primero, el capote en el segundo). Tienen seis puntos de articulación y sus dientes y ojos brillan en la oscuridad.

A LA VENTA EN ***www.fnac.es***



PVP desde 84,99€



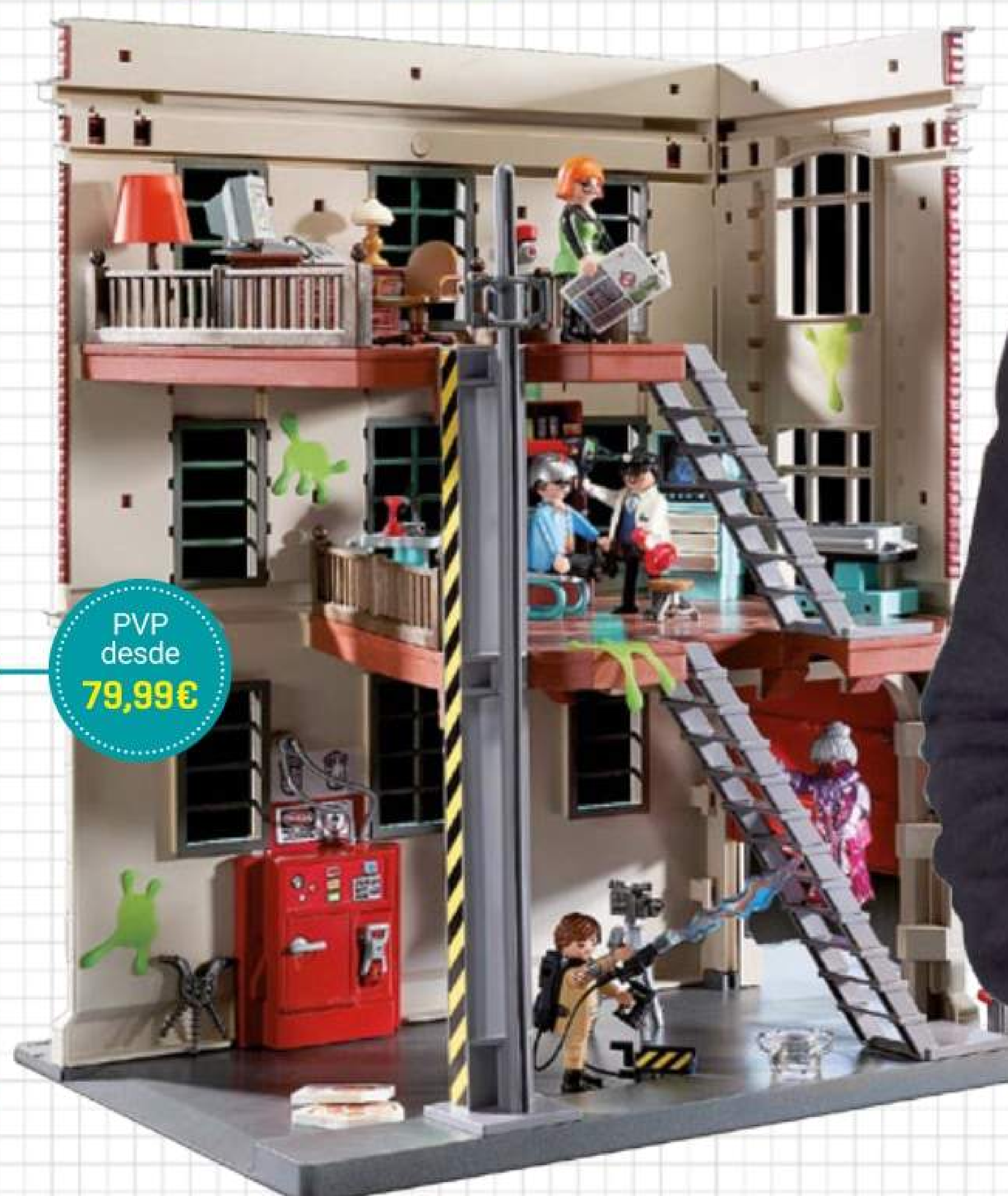
PVP desde 52€

Cuartel de los Cazafantasmas

En teoría, es para niños, pero no se lo cree nadie

La joya de la corona de la flamante línea Ghostbusters de Playmobil. El cuartel de bomberos tiene unas dimensiones considerables (45 x 27,5 x 45 cm.) y multitud de detalles geniales, como la unidad de contención de fantasmas. Incluye cinco figuras: Ray, Egon, Janine, Louis y el fantasma de la bibliotecaria. Hasta podrás aparcar dentro el ECTO-1. A la venta en mayo.

A LA VENTA EN ***www.playmobil.es***



PVP desde 79,99€

Altavoz Halcón Milenario

Para escuchar tu música favorita con mucho estilo

iHome nos presenta este deslumbrante altavoz de 23 cm. con el diseño del Halcón Milenario. Podrás conectarlo a cualquier dispositivo mediante bluetooth o utilizando el cable de 3.5 mm. incluido en la caja. Trae micro, la parte trasera se ilumina cuando está conectado y, apretando un botón, podrás escuchar la fanfarria de "Star Wars".

■ **A LA VENTA EN** *www.vistoenpantalla.com*

Mochila The Legend of Zelda

Para llevar el portátil mientras liberas Hyrule

La tienda de merchandising oficial de Nintendo nos tienta este mes con esta mochila inspirada en *The Legend of Zelda*. Está confeccionada en 100% algodón (ultraresistente, según informa la propia tienda) y, mientras que el exterior tiene el color emblemático de Link, el interior va forrado en amarillo con el patrón de la Trifuerza.

■ **A LA VENTA EN** *nos.nintendo-europe.com*

Sudadera ME Andromeda

Demuestra que llevas a la Tempest cerca del corazón

Insert Coin Clothing acaba de lanzar una nueva línea de ropa inspirada en el último capítulo de *Mass Effect*, de momento limitada a dos modelos de camisetas y esta elegante sudadera de color negro. Está disponible en seis tallas distintas, desde la S hasta la 3XL y lleva estampado en el pecho el logo de la Tempest.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

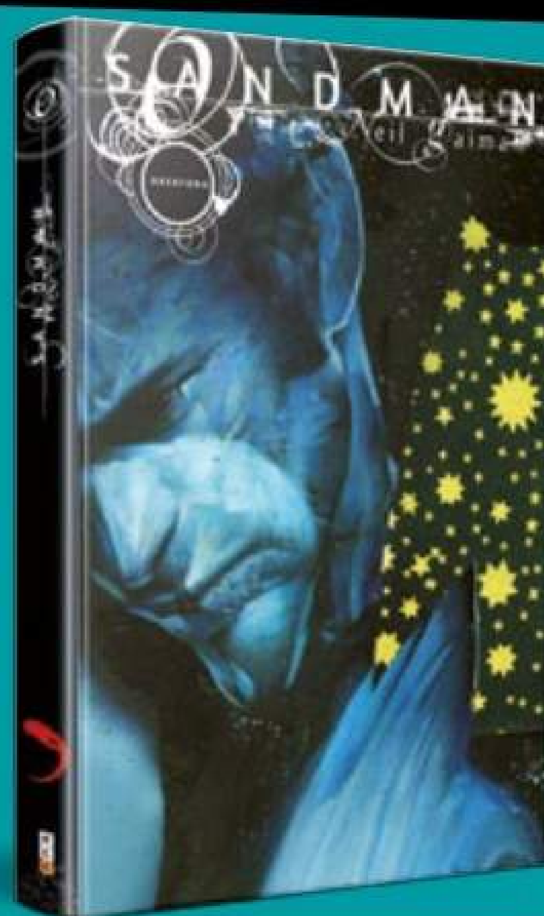
NOVEDADES EN CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

POWER MAN Y PUÑO DE HIERRO

■ **AUTOR** Mary Jo Duffy, Kerry Gamill y otros
■ **EDITORIAL** Panini Comics
■ **PRECIO** 39,95 € ■ **PÁGINAS** 704
■ **FORMATO** Omnigold tapa dura

El reciente estreno en Netflix de la serie de Iron Fist / Puño de Hierro ha animado a Panini Comics a lanzar en España este monumental tomo, que reúne las aventuras clásicas de Danny Rand junto a otro clásico de Marvel: Luke Cage / Power Man (protagonista de otra serie de Netflix). Ambos pusieron en marcha la agencia Héroes de Alquiler y vivieron todo tipo de aventuras, gracias al talento de la guionista Mary Jo Duffy. Una joya para fans completistas.





SANDMAN DELUXE: OBERTURA

■ **AUTOR** Neil Gaiman ■ **EDITORIAL** ECC Comics
■ **PRECIO** 30 € ■ **PÁGINAS** 224 ■ **FORMATO** Cartoné

ECC Comics reedita la obra maestra de Gaiman, y ha empezado a lo grande, con este "Vol O: Obertura", escrito en 2013 con motivo del vigésimo quinto aniversario del personaje, con ilustraciones de J.H. Williams III. Una edición de lujo con extras, mayor formato y una tirada limitada de 500 unidades con un reloj de arena en la portada, que se está agotando a velocidad de vértigo.

FLASH GORDON & JIM DE LA JUNGLA 1934 - 1936

■ **AUTOR** Alex Raymond ■ **EDITORIAL** Dolmen Editorial
■ **PRECIO** 34,90 € ■ **PÁGINAS** 120 ■ **FORMATO** Cartoné

Se editan, por primera vez en España, estos dos clásicos del maestro Alex Raymond, tal y como se publicaron originalmente en los dominicales de EE.UU.: compartiendo página. Al margen del aspecto arqueológico, el Flash Gordon de Raymond es una obra colosal, imprescindible.



MÚSICA

BSO CASTLEVANIA III

Mondo sigue adelante con su loable tarea de lanzar en vinilo las BSO de la saga *Castlevania* y, esta vez, le ha tocado al tercer, y mítico, capítulo de NES. Dos vinilos de 180 gramos que recogen, por separado, la música de la versión NES y la original de Famicom, muy superior gracias al chip VRC6 del cartucho.

■ **PRECIO** 28,36 € ■ ***Mondo***



BSO NieR AUTOMATA

La asociación del genial Yoko Taro con Platinum Games no ha dejado indiferente a nadie. Si disfrutaste con el juego, no te pierdas su banda sonora: 46 cortes compuestos por Keiichi Okabe, Eigo Ohashi y Keniyu Takahashi que podrás disfrutar en digital, y también en físico (aunque pagando mucho más).

■ **PRECIO** 15,99 € ■ ***iTunes***





Sudadera Zelda Breath of the Wild

Bien vale los gastos de envío desde Estados Unidos

Think Geek vuelve a tentarnos con otra creación exclusiva, en este caso una sudadera (52% algodón, 48% poliester) inspirada en la última entrega de *The Legend of Zelda*, con licencia oficial de Nintendo. Disponible en siete tallas, desde XS hasta 3XL. Ojo a los detalles de las mangas y el tirador de la cremallera.

■ **A LA VENTA EN** ***www.thinkgeek.com***



Cajas sorpresa Bethesda All Stars

Nunca te alegrarás más de comprar algo a ciegas

Para cuando léais estas líneas, podréis encontrar en vuestra tienda de cómics favorita estas cajas sorpresa de Funko, que encierran doce figuras de seis centímetros basadas en licencias de Bethesda: *Doom*, *Wolfenstein*, *Skyrim*, *Commander Keen*, *Dishonored*... La caja no indica qué te espera dentro, así que ¡suerte!

■ **A LA VENTA EN** ***www.amazon.es***



Ed. Col. Torment: Tides of Numenera

Para amantes del rol occidental y las figuras que dan repelús

Se hizo esperar, pero la "secuela espiritual" de *Planetscape: Torment* ha llegado, por fin, a las tiendas, con una espectacular edición coleccionista que incluye, además del juego, la BSO en CD, libro de arte, mapa, Talismán Tidal, DLC con una armadura exclusiva, una traveler's guide y una figura que aterrorizará a tu abuela.

■ **A LA VENTA EN** ***www.game.es***

LIBROS

APRENDE A PROGRAMAR

Clyde Hatter firma este libro, pensado para que los más pequeños aprendan a programar sus propias páginas web de forma amena y visual. Entre sus páginas, descubrirán los secretos del HTML y el CSS, dos de las herramientas web más extendidas, y podrán dar sus primeros pasos en los Coder Dojo, clubes de programación para niños, ya presentes en Madrid o Bilbao.

■ **PRECIO** 17 € ■ **PUBLICADO POR** *Malpaso*



SEGA ARCADE CLASSIC VOL. 2

Hardcore Gaming 101 ha cumplido, por fin, con su deuda, y ya podemos disfrutar del segundo tomo dedicado a las coin-op de Sega, donde se analizan minuciosamente clásicos del calibre de *Bonanza Bros*, *Hang-On*, *Pengo*, *Enduro Racer*, *Moonwalker*, *Monaco GP* o el breve, pero inolvidable, paso de Sonic por los salones recreativos. Está en en inglés, pero vale su peso en oro.

■ **PRECIO** 23,92 € ■ **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*



Mega Bloks Kubros Destiny

Tosco, pero encantador, y ojo al resto de licencias

Mega Bloks sigue rivalizando con LEGO en la caza de licencias. Su última apuesta son los Kubros, figuras inspiradas en "Alien", "Futurama", "Star Trek", "Masters del Universo", *Halo* o, en este caso, *Destiny*. Este set de 176 piezas te permitirá construir un simpático Hunter, con brazos y cabeza articulados. Tosco, pero salado.

■ **A LA VENTA EN** *www.toysrus.es*

Marioneta planta piraña

Una idea tan simple como absolutamente genial

Think Geek se está forrando con esta marioneta, con la que podrás dar vida a uno de los enemigos clásicos de Mario y dar tus primeros pasos como ventrílocuo. Una creación exclusiva, con licencia oficial de Nintendo, que rezamos por ver algún día en Europa. De momento, toca importarla... y lo que haga falta.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

Figma Samus Aran Suit ver.

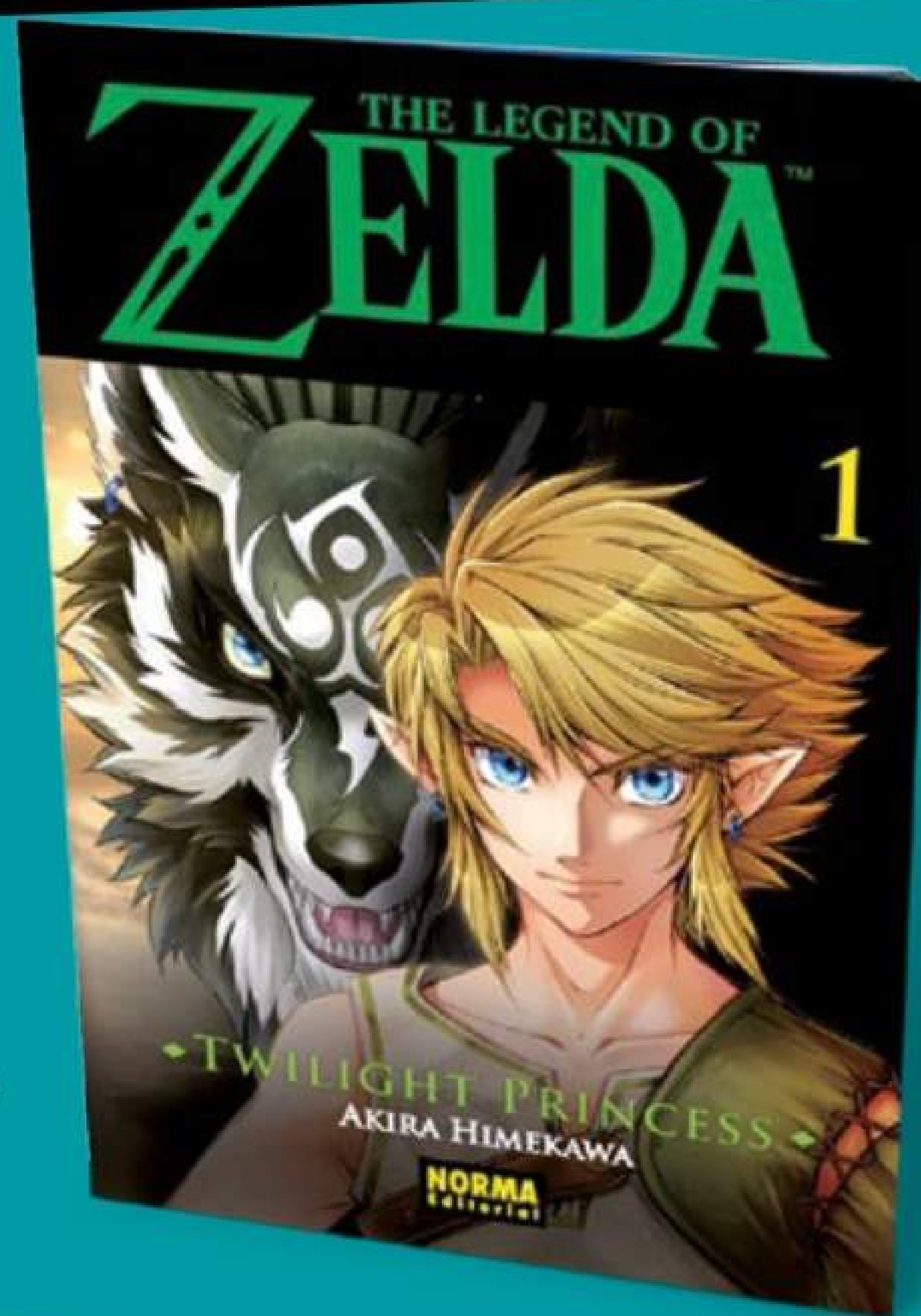
La heroína de Metroid, en toda su azulada gloria

Esta figura de la serie Figma de Good Smile está basada en *Metroid: Other M*, y nos presenta a una Samus Aran con su coleta al viento (aunque también podrás ponerle el pelo corto) y unas cuantas manos intercambiables con las que adoptar multitud de posturas, gracias a la peana transparente que incorpora de serie.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



■ **AUTOR** Akira Himekawa
■ **EDITORIAL** Norma
■ **PRECIO** 8 € ■ **PÁGINAS** 192
■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Norma Editorial lanza en España el manga oficial que adapta el célebre videojuego de GameCube y Wii, remasterizado el pasado año para Wii U. Akira Himekawa es el pseudónimo de dos mangakas japonesas que se han especializado en convertir en viñetas las diferentes aventuras de Link. Empezaron en 2009 con *Ocarina of Time* y *Twilight Princess* es su última obra hasta la fecha (su publicación arrancó en febrero de 2016).

DRAGON BALL Z: GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA



■ **AUTOR** Akira Toriyama ■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 9,95 € ■ **PÁGINAS** 138 ■ **FORMATO** Rústica

Este tomo único adapta a todo color el largometraje estrenado en los cines japoneses en la primavera de 1992. Un cuarto de siglo después, la popularidad de Son Goku sigue en todo lo alto, como lo demuestra este segundo volumen de Jump Anime Comics editado por Planeta, en castellano y catalán. La pareja de saiyanos Goku-Vegeta se enfrenta a Metal Cooler, el resucitado hermano mayor de Freezer.

EL LUGAR QUE NOS PROMETIMOS



■ **AUTOR** Makoto Shinkai ■ **EDITORIAL** Selecta Vision
■ **PRECIO** 11,43 € / 23,07€ ■ **FORMATO** DVD / Blu-ray

Selecta Vision edita, en formato DVD y Digibook para la edición Blu-ray, este largometraje que parte de una línea temporal paralela en la que Japón ha sido dividido tras ser derrotado en la Segunda Guerra Mundial. Tres estudiantes sueñan con fabricar un avión que les permita alcanzar una torre fabricada por los rusos en el norte del país.

EL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DE DAVID CAGE

José Altolozano, más conocido en el universo de Youtube como Dayo, nos adentra en la trayectoria de David Cage, el creador de *Omikron: The Nomad Soul*, *Fahrenheit*, *Heavy Rain* y *Beyond: Dos almas*. El libro no sólo nos habla de los juegos del francés, sino, además, de su revolucionaria manera de contar historias, que le acercan al mundo del cine.

■ **PRECIO** 20 € ■ **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



THE ART OF HORIZON: ZERO DAWN

El inefable Paul Davies tomó al asalto las oficinas de Guerrilla Games para dar forma a este impresionante tomo, que reúne más de 300 ilustraciones, bocetos y arte conceptual del último lanzamiento de los holandeses para PlayStation 4. Por supuesto, todo ello, acompañado de entrevistas y comentarios del equipo.

■ **PRECIO** 35 € ■ **PUBLICADO POR** *Titan Books*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Guardianes de la Galaxia Vol. 2

■ **ESTRENO** 28 de abril ■ **GÉNERO** Acción / Aventuras / Superhéroes ■ **DIRECTOR** James Gunn
■ **PROTAGONISTAS** Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Kurt Russell, Michael Rooker y Karen Gillian

Si os gustó "Guardianes de la Galaxia", es bastante probable que esta segunda entrega os deje satisfechos, y eso se debe a varias razones: es un verdadero placer para cualquier melómano (de nuevo), el cachondeo es constante y todo está aderezado con una fina capa de nostalgia bastante descacharrante y secuencias de acción desbordante.

La película está poblada de personajes carismáticos que se añaden al ya de por sí fuerte Peter Quill/Star-Lord de Chris Pratt, y todos encuentran su momentazo a lo largo del metraje para brillar con luz propia (claro, es lo que tiene que dure 146 minutos).

La dinámica entre los personajes se explora en díadas: Peter Quill y Ego, Gamora y Nebula, Drax y Mantis y Rocket Raccon y Yondu. Sorprendentemente, funciona muy bien, consolidando un sólido trasfondo, más profundo de lo que cabría imaginar: un alegato hacia la defensa de la familia (por más que no esté forjada por lazos de sangre), cierta denuncia al maltrato infantil y una apuesta por la superación de esos traumas que nos acompañan desde edades tempranas. No os asustéis leyendo esto, porque los protagonistas siguen siendo la diversión, las vistosos efectos especiales y la camaradería. Muy disfrutable. ■





LO MEJOR

Baby Groot es la gran estrella, los guiños ochenteros te sacan las carcajadas y está claro que James Gunn le tiene pillado el truco a la fórmula del éxito. Con menos grandilocuencia, sería genial.

80

LO PEOR

Es un episodio autoconclusivo, casi anecdótico. Aunque se aprecian las buenas intenciones de los mensajes que arroja, es divertida y se disfruta, no deja demasiado poso y le sobra metraje al final.



John Wick: Pacto de sangre

ESTRENO 21 de abril **GÉNERO** Acción **DIRECTOR** Chad Stahelski
PROTAGONISTAS Keanu Reeves, Riccardo Scamarcio, Ian McShane y Laurence Fishburne

El retorno de John Wick es memorable desde la secuencia de apertura: todo un festín para los amantes de la acción y con un cliffhanger que nos deja pendientes de la tercera entrega de las aventuras de este impoluto asesino. El guionista Derek Kolstad ha sabido expandir su universo de mafiosos, asesinos a sueldo con férreo código de honor y ajustes de cuentas ampliando de forma muy eficiente y entretenida las fronteras de nuestro John Wick: añade una mejor y mayor dosis de todos los ingredientes que te hicieron sentirte como un niño con una piruleta enorme en la mano.

Entiéndase esto como lo que es: seguimos sin gran profundidad argumental, pero sí con una ración extra de violencia, armas, personajes curiosones y con toda esa imaginería vintage del Hotel Continental elevada a la enésima potencia. "Pacto de sangre" es un exponente del cine de acción actual: ¡Disfrutadla!

LO MEJOR

Las secuencias de tiros son vibrantes, y son muy remarcables la contundencia de las escenas de acción, los atropellos y la imaginería en torno al Hotel Continental y la excomulgación.

83

LO PEOR

Ni el villano ni sus secuaces están a la altura en lo que a carisma se refiere y la secuencia del salón de espejos carece de la originalidad y el ritmo del resto del metraje.





Seoul Station

ESTRENO 5 de mayo **GÉNERO** Animación / Terror **DIRECTOR** Sang-ho Yeon
ESTUDIO Finecut y Studio Dadashow

Si has visto "Train to Busan", la película de temática zombi que ha roto moldes en Corea del Sur y que ha revitalizado el género, seguro que has oído hablar de "Seoul Station".

Se trata de una película animada escrita y dirigida por el mismo director, Sang-ho Yeon ("The King of Pigs", "The Fake"), y que fue lanzada como complemento del live-action desarrollando acontecimientos previos cronológicamente, pero que, en realidad, no funciona como precuela como tal, al no compartir a los mismos personajes.

Quienes os acerquéis a la película puede que os llevéis un pequeño chasco, porque no aporta ninguna respuesta a la pregunta que nos veníamos formulando: cuál es el origen y la causa de la plaga zombi que asola Seúl. Por el contrario, la cinta se decanta por un estilo muy particular, al desgranar diferentes dramas humanos que sirven como tela de araña para contener una potente crítica social. ¿Son peores los zombis o los humanos? ¿Tienen cura la insolidaridad, la locura o la búsqueda del poder?

LO MEJOR

El giro final es completamente inesperado. La crítica hacia la sociedad resulta descarnada. No se anda con tapujos: es visceral, sin miedo a mostrar las cloacas y las desigualdades.

70

LO PEOR

La calidad de la animación deja mucho que desear, el ritmo es muy lento en el tramo inicial y seguimos sin conocer el verdadero origen de la epidemia zombi y sus causas.







Fargo Temporada 3

■ **ESTRENO** 20 de abril ■ **CANAL** Movistar Series Xtra ■ **WEB** *www.movistar.es/*

Los amantes de este universo creado por los hermanos Coen, que con gran acierto está explorando Noah Hawley, estamos de enhorabuena con el regreso de "Fargo" y su más que prometedora tercera temporada. Y viene cuajada de novedades, como siempre.

El punto de partida es, en esta ocasión, la rivalidad de los hermanos Emmit y Ray Stussy (que representan las dos facetas del sueño americano). Ambos personajes son interpretados por un Ewan McGregor que hace un increíble trabajo para dotar de credibilidad a sus dos roles divergentes, y lo hace gracias a una caracterización magnífica y a un gran esfuerzo interpretativo. Emmit es un magnate inmobiliario atractivo y seguro de sí mismo conocido en su pueblo como Rey del Parking de Minnesota, mientras que Ray es un perdedor de aspecto desaliñado que siempre ha vivido a la sombra de su hermano, al que culpa de que todo le vaya peor. Su rivalidad seguirá un camino sinuoso que comenzará con un insignificante robo, pero, pronto, se enredará con asesinatos, mafiosos y juegos de cartas.

Ambientada en el año 2010, esta nueva temporada mostrará los dilemas tecnológicos que derivan de la llamada "cultura del selfie". Y aquí es donde cobra relevancia el papel de la actriz Carrie Coon, a quien, próximamente, veremos en la tercera y última temporada de "The Leftovers". Ella dará vida a Gloria Burgle, la jefa de la policía de Eden Valley, una mujer a la que le resulta raro cómo la gente se relaciona hoy en día a través de sus teléfonos y que guardará un gran parecido con la policía que interpretó Frances McDormand en la película original de 1994.

El reparto incluye también a Mary Elizabeth Winstead ("Calle Cloverfield 10"), David Thewlis ("Macbeth"), Michael Stuhlbarg ("Boardwalk Empire") y Thomas Mann ("Kong: La Isla Calavera"). Qué ganazas... ■



■ El entregado Ewan McGregor ha tenido que cambiar radicalmente su aspecto cogiendo kilos y caracterizándose para encarnar a dos personas antitéticas.



PLATAFORMAS DIGITALES



SILICON VALLEY

■ **HBO** ■ **4ª TEMPORADA** ■ **24 DE ABRIL**

Richard, Erlich y el resto del equipo de Pied Piper vuelven a la carga, y es que ningún revés puede impedir que traten de hacerse un hueco en el cambiante y competitivo mundo tecnológico que la serie retrata con sentido del humor.



LAS CHICAS DEL CABLE

■ **NETFLIX** ■ **1ª TEMPORADA** ■ **28 DE ABRIL**

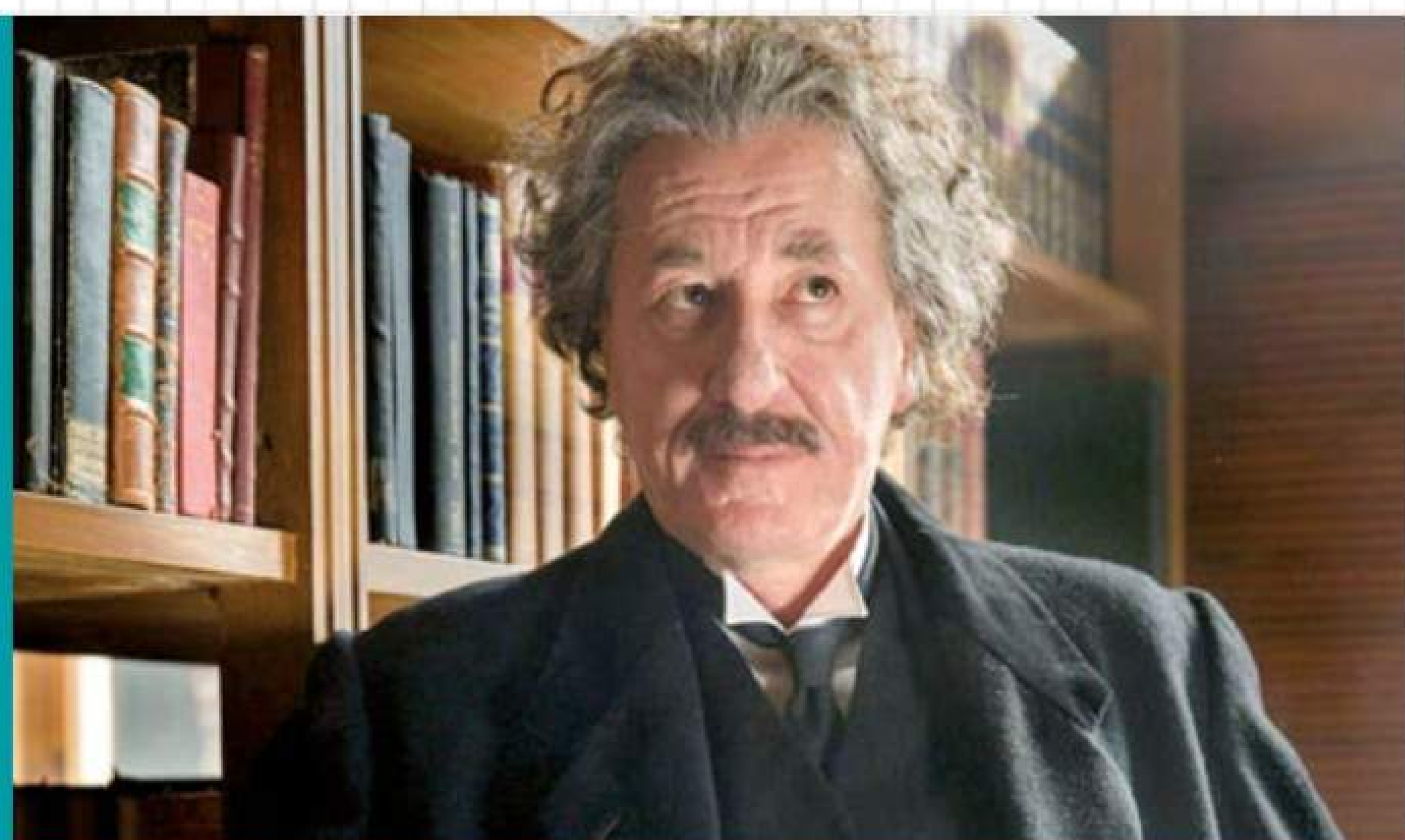
Es la primera serie original de Netflix producida en España y nos hará viajar al Madrid de los años 20 para seguir a un grupo de telefonistas. Consta de ocho episodios que se ampliarán en breve, puesto que la segunda temporada está en camino.



■ ESTRENO 26 de abril ■ CANAL Fox España ■ WEB *www.foxtv.es*

APB

Inspirada en una historia real de un artículo del New York Times, "¿Quién se mueve por las calles de Nueva Orleans?", APB explora lo que sucede cuando un enigmático multimillonario del mundo de la tecnología llamado Gideon Reeves hace un trato con una ciudad en quiebra para dirigir una unidad privada de policía. Su objetivo es darles el poder a los ciudadanos con una aplicación móvil para denunciar los crímenes y armar a los agentes de policía con tecnología de vanguardia y armas avanzadas para lograr construir una ciudad más segura que nunca. Da escalofríos.



■ ESTRENO 25 abril ■ CANAL Nat Geo ■ WEB *www.nationalgeographic.es*

Genius

"Genius" es la primera serie de ficción que produce National Geographic y, a lo largo de sus diez episodios, contará cómo el joven Albert se convierte en el eminente físico, explorando sus logros profesionales junto a sus inestables, apasionadas y complejas relaciones personales. Basada en el libro de Walter Isaacson "Einstein: Su vida y su universo", "Genius" cuenta con Ron Howard en su debut como realizador de una serie televisiva. Mostrará las amantes, los enemigos y los compañeros de Einstein. Y ojo al elenco, que incluye a Geoffrey Rush como Albert Einstein en edad adulta, a Johnny Flynn como su versión joven y a Emily Watson como su segunda esposa (y prima hermana), Elsa Einstein.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Sin miedo a los estrenos siderales

El espacio, cinematográficamente hablando, se tomó hace tiempo, cuando la artesanía era el pan de cada día en los departamentos artísticos de las producciones y el espectador tenía que poner un pelín más por su parte para ponerse en situación, pero, ahora, el género está eclosionando como nunca, gracias a que la tecnología ha madurado lo suficiente como para que las productoras apuesten muy fuerte por llevarnos más allá de las estrellas. Es probable que nadie haya pujado tan alto por la credibilidad como Cuarón con "Gravity", pero la buena noticia es que la tecnología acompaña para que veamos cintas cada vez mejores en el apartado visual y los géneros se vayan hibridando y ampliando. Por una parte, tenemos el terror espacial que tanto nos gusta, con nuestros viejos conocidos, los xenomorfos, a punto de regresar a la gran pantalla con "Alien: Covenant" y, si hacemos caso a nuestro admirado Ridley Scott, la saga podría expandirse mucho más. De momento, cerraría su nueva trilogía, "Awakening", pero la idea es hacer una nueva tanda de películas en las que hasta Sigourney Weaver podría aparecer rejuvenecida digitalmente. Hace poco, veíamos "Life", otra peli de terror espacial "con bicho" (y que levante la mano quien no haya quedado prendado de la incomprensible maldad de Calvin), clara heredera del espíritu de "Alien". Por otra parte, Scott nos trajo con "Marte" una magnífica adaptación literaria que se decantaba por el drama de supervivencia. Ahora, parece que romanticismo y espacio hacen también buenas migas: fue el caso de la tristemente malograda "Passengers", que merecía un final más digno y es el terreno en el que se moverá "Un espacio entre nosotros". Abrazo la idea de ver hasta dónde nos llevan la próxima vez. ¡Qué bien sientan estos paseos espaciales! ■



AMERICAN GODS

■ AMAZON PRIME VIDEO ■ 1 DE MAYO

La adaptación televisiva de la novela de Neil Gaiman contará con Bryan Fuller (responsable de "Hannibal") al frente de la producción y mostrará una guerra entre dioses: los del mundo mitológico y los de nuestra sociedad moderna (el dinero, la tecnología...).



SENSE8

■ NETFLIX ■ 2ª TEMPORADA ■ 5 DE MAYO

En los nuevos episodios, Riley, Sun, Capheus, Lito, Kala, Wolfgang, Nomi y Will continuarán explorando el nexo sensorial que los une, mientras aprenden más sobre BPO, la organización secreta que está en busca de su clan y de otros como ellos.

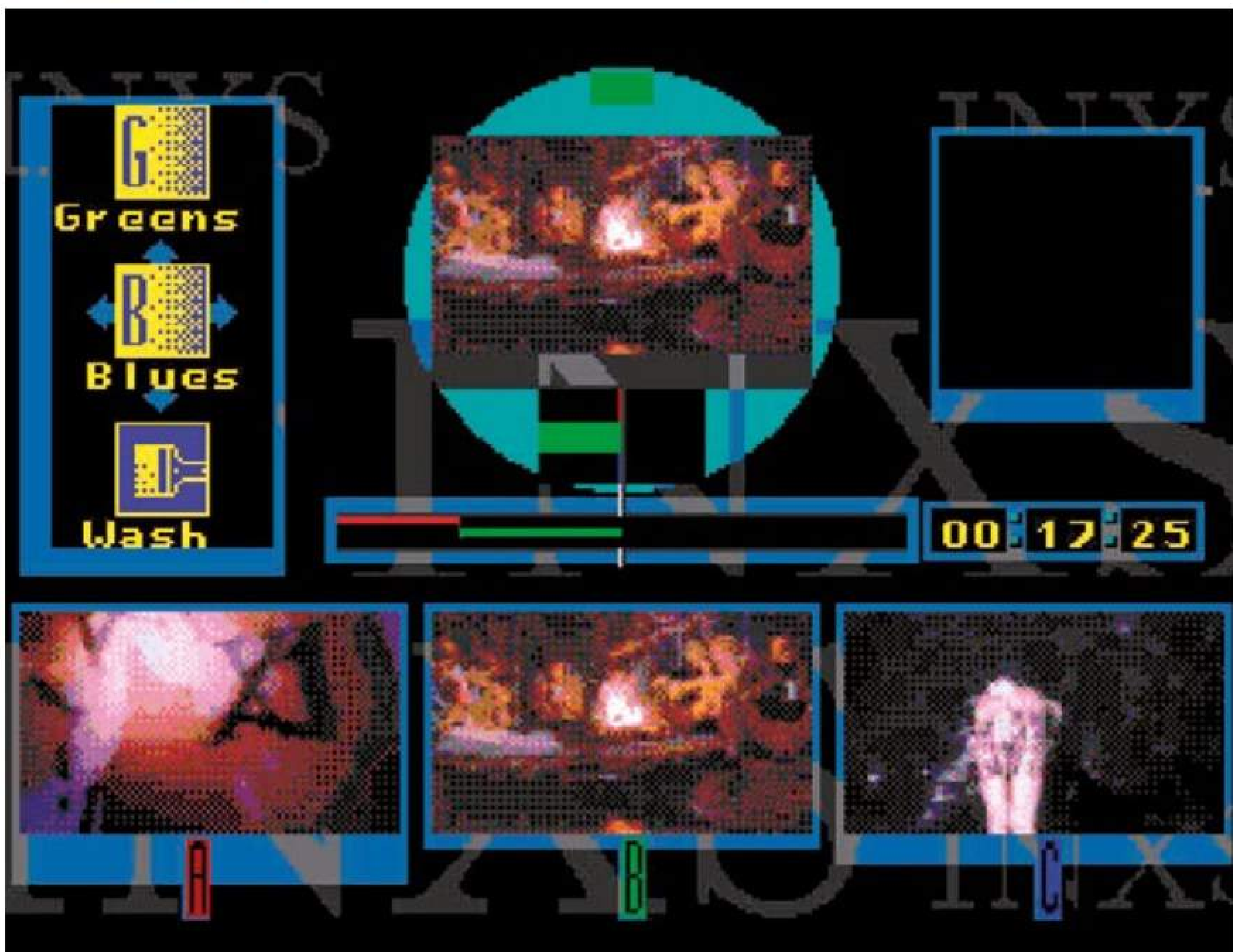
MIS TERRORES FAVORITOS

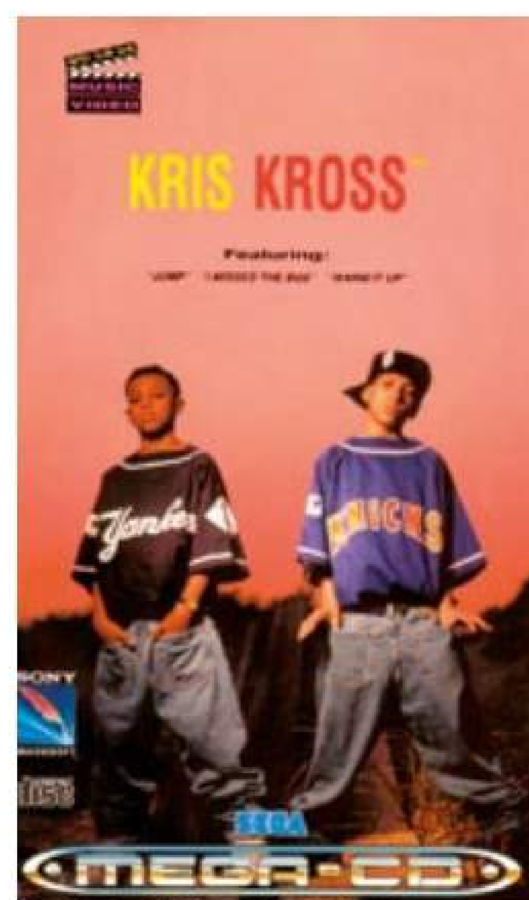
Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos

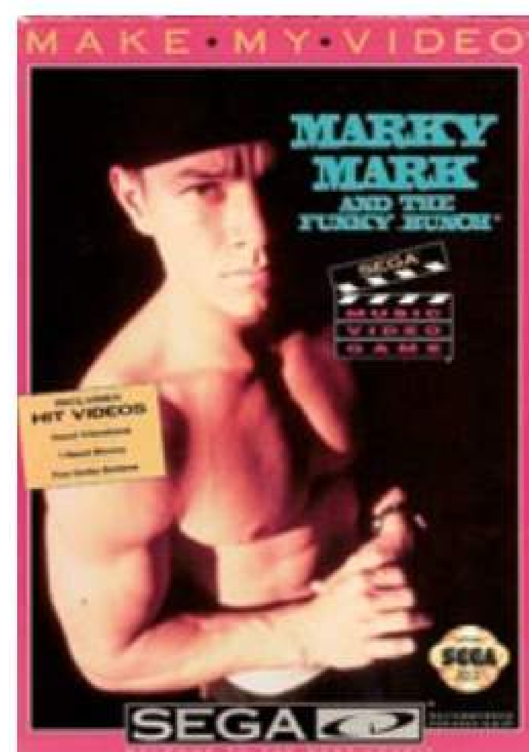


- **PLATAFORMA** Mega CD
- **GÉNERO** ¿Musical?
- **COMPAÑÍA** Digital Pictures
- **AÑO** 1993

INXS protagonizó sólo uno de los tres títulos. Los otros estuvieron dedicados a Kriss Kross y Marky Mark (hoy Mark Wahlberg)







INXS Make My Video

HAZTE UN VÍDEO... O MEJOR NO

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Mucho antes de que existiera el botón Share, el único modo de trastear con vídeos en consola fue la saga *Make My Video*, un fijo en las listas de peores juegos. Y con razón. Su premisa era atractiva —editar un vídeo de INXS, en este caso—, pero la ejecución no podía ser peor.

Su levísima historia de fondo nos lleva a un bareto, donde un par de chicas nos desafían a componer el mejor vídeoclip del grupo. Si lo hacemos bien, podremos ver a una de ellas en bikini en la playa. ¡Guau! Noventero a tope. No contentos con eso, también se nos presenta a tres "aspirantes" a montador de vídeo, manidos estereotipos de lo más tontainas que, en realidad, representan los requisitos que debe tener nuestro vídeoclip (que se vean más imágenes de coches, de hombres...).

Una vez elegida la canción (sólo hay tres, vídeo incluido) y el "montador", pasamos al juego en sí: en la parte inferior, vemos tres fuentes de vídeo (asociadas a los botones A, B y C del pad), y nosotros vamos eligiendo la que más se ajuste a los requisitos. Podemos añadir efectos, poner la letra de la canción sobreimpresa... y poco más. Fijaos si era cutre que, una vez iniciado el montaje, no podíamos ni salir al menú principal: nos teníamos que tragar el vídeo acto seguido también sin poder saltarlo y, lo que es peor, no podíamos ni guardarlo para verlo después. Y eso, sin mencionar lo pixelado del vídeo, su burda interfaz, la ridícula historia...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por la sensación de amargura que debía de quedársele a cualquiera que lo comprara, tras ver su escasa duración (montar y ver el vídeo llevaba, a lo sumo, 8-10 minutos) y la mediocridad reinante en todos los campos. Como editor de vídeo, era una gran absurdez, y su catálogo de opciones y herramientas era de una simpleza alarmante.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **26 de mayo**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadíe, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992


Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



SONIC MANIA

HOBBY CONSOLAS




HOBBY CONSOLAS
TEKKEN 7 ™